

**WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan




Oleh:  
**Arry Sandy**  
**09602241033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**APRIL 2015**

## **PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul "*Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja" yang disusun oleh Arry Sandy, NIM 09602241033 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, April 2015  
Pembimbing



Prof. Dr. Tomoliyus M.S.  
NIP. 19570618 1982031 004

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, April 2015  
Yang Menyatakan,



Arry Sandy  
NIM. 09602241033

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "*Website* Penjadwalan Pertandingan Tenis Meja" yang disusun oleh Arry Sandy, NIM 09602241033 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 April 2015 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Tomoliyus, M.S.	Ketua Penguji		.....
Abdul Alim, M.Or	Sekretaris Penguji		.....
Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO	Penguji I (Utama)		.....
Tri Hadi Karyono, M.Or	Penguji II (Pendamping)		14/4/2015

Yogyakarta, April 2015  
Fakultas Ilmu Keolahragaan



Dekan  
Prof. Rustris Agus Sudarko, M.S.  
NIP. 19600824 198601 1 001



## **MOTTO**

Hidup adalah proses belajar dan berjuang tanpa batas

(Andrie Wongso)

Belajar dari masa lalu, hidup untuk masa kini, dan berharap untuk masa yang akan datang

(Albert Eistein)

Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar

(Al Baqarah:153)

Hiduplah untuk belajar dan belajarlah untuk hidup. Ketika proses belajarmu menghadapi kesukaran maka bersabarlah dan jadikan shalatmu sebagai penolongmu karena tiadalah kesukaran tanpa kemudahan. Hiduplah di masa lalu untuk belajar membangun mimpimu, wujudkan mimpimu di masa kini, dan berdoalah untuk masa yang akan datang. Tapi ingatlah bahwa manusia hanya bisa berusaha dan berdoa, Tuhan lah yang menentukan semuanya.

(Arry Sandy)

## **PERSEMBAHAN**

Karya kecil ini kupersembahkan untuk:

1. Kakekku Zainal Abidin dan Nenekku Rusia yang selalu mendoakan dan memberikan nasihat selama ini.
2. Ayahku Mulkis, S.Pd. yang bijak dalam segalanya dan Ibuku Yulidar L, S.Pd yang selalu sabar menghadapi anak-anaknya. Aku sangat berterimakasih Ayah dan Ibu karena dengan segenap jiwa raga selalu menyayangi, mencintai, mendo'akan, menjaga serta memberikan motivasi dan pengorbanan tak ternilai.
3. Adekku Andi Febryansa dan Susi Permata Sari yang selalu ku sayangi.
4. Lina Dwi Marthani, S.H., M.Kn. yang selalu memotivasi dan mendukungku.
5. Sahabatku Eko Prasetyo, Budi Handoko, Richy Nur Huda, M. Yani, M. Ali, Alfian Nurhidayat, Doni, Willy, Danang, Ganang, Farri, Evry, Deni, Diki dan semua sahabatku umumnya penghuni wisma olahraga FIK UNY serta PKO 2009 dimanapun kalian berada terima kasih atas bantuannya selama ini.

Teman-temanku dimanapun kalian berada terimakasih atas semuanya dan mohon maaf atas segala kesalahan juga kekeliruan yang saya perbuat.

# **WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA**

Oleh:  
Arry Sandy  
09602241033

## **ABSTRAK**

Pembuatan jadwal pertandingan tenis meja dirasakan sangat sulit dan rumit sehingga sering terjadi kekeliruan pembuatan jadwal pertandingan tenis meja, dan keterlambatan pembuatan jadwal pertandingan tenis meja. Penyelesaian permasalahan ini dapat dilakukan dengan cara membuat dan mengembangkan *website* sebagai media penjadwalan sistem pertandingan tenis meja

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan *waterfall* melalui mekanisme yang terdiri dari: 1) komunikasi; 2) perencanaan; 3) pemodelan; 4) konstruksi; dan 5) produk. Pengujian dilakukan oleh ahli materi yaitu dosen tenis meja FIK UNY untuk mengukur kelayakan materi penjadwalan sistem pertandingan tenis meja. Pengujian yang dilakukan oleh ahli media yaitu dosen pendidikan teknik elektro untuk mengukur kelayak *website* sebagai media penjadwalan sistem pertandingan tenis meja. Pengujian *usability* (pengguna) yang diwakili oleh anggota UKM Tenis Meja UNY yang merujuk panduan Lewis.

Hasil pengujian didapatkan data kelayakan dari ahli materi dengan rata-rata persentase 80% termasuk dalam kategori layak. Kelayakan dari ahli media memperoleh persentase 90% termasuk kategori sangat layak. Hasil uji *usability* oleh pengguna dengan rata-rata persentase 81,4035% termasuk kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja masuk dalam kategori sangat layak.

Kata kunci : *website*, penjadwalan, sistem pertandingan, tenis meja

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “*Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dra. Endang Rini Sukanti, M.S., Ketua Jurusan PKL, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Tri Hadi Karyono, S.Pd, M.Or., Pembimbing Akademik yang telah membina, membimbing, dan menuntun saya selama ini.
5. Prof. Dr. Tomoliyus M.S., Pembimbing skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or., Manajer Wisma Olahraga FIK UNY yang telah mengizinkan saya tinggal di Wisma Olahraga FIK UNY.
7. Seluruh dosen dan staf jurusan PKL yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.

8. Seluruh Manajemen dan karyawan Wisma Olahraga FIK UNY yang telah mengizinkan saya tinggal di Wisma Olahraga FIK UNY.
9. Teman-teman PKO 2009, terimakasih kebersamaannya, maaf bila banyak salah.
10. Untuk almamaterku FIK UNY.
11. Kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa mengirimkan doa untuk penulis.
12. Teman-teman UKM Tenis Meja UNY tahun 2015 yang telah memberikan ijin dan membantu penelitian.
13. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan baik itu dari segi metodologi maupun teori yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, April 2015

Penulis,

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Pengembangan .....	2
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	3
E. Pentingnya Pengembangan .....	3
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	3
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori.....	4
1. <i>Website</i> .....	4
2. Sistem Pertandingan .....	11
3. Tenis Meja .....	15
B. Penelitian yang Relevan.....	17
C. Kerangka Berfikir .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	21
B. Definisi Operasional.....	22
C. Prosedur Pengembangan .....	22
D. Subyek Uji Coba .....	25
E. Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data .....	26
F. Teknik Analisis Data.....	31

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	33
1. Komunikasi .....	33
2. Perencanaan .....	34
3. Pemodelan .....	53
4. Konstruksi .....	59
B. Pembahasan .....	64

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	66
B. Keterbatasan Produk .....	66
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	67
D. Saran.....	67

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>
----------------------	-----------



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Instrumen Ahli Materi .....	27
Tabel 2. Instrumen Ahli Media.....	28
Tabel 3. Indikator <i>Usability</i> .....	29
Tabel 4. Instrumen Usability .....	30
Tabel 5. Kategori Kelayakan .....	32
Tabel 6. Definisi <i>Use Case</i> Super Admin.....	35
Tabel 7. Definisi <i>Use Case</i> Admin .....	38
Tabel 8. Instrumen Ahli Media.....	41
Tabel 9. Hasil Pengujian Aspek Materi.....	60
Tabel 10. Hasil Pengujian Aspek Media .....	60
Tabel 11. Hasil Pengujian Aspek Pengguna.....	62
Tabel 12. Kategori Kelayakan .....	64

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berfikir .....	19
Gambar 2. Langkah-Langkah Penelitian .....	23
Gambar 3. Langkah Pertama Pembuatan <i>Use Case Diagram</i> SuperAdmin	36
Gambar 4. Langkah Kedua Pembuatan <i>Use Case Diagram</i> Super Admin ..	36
Gambar 5. Langkah ketiga <i>Use Case</i> pada Fungsi Utama Super Admin .....	37
Gambar 6. Langkah Keempat <i>Use Case</i> pada Fungsi Tambahan Super Admin .....	37
Gambar 7. Langkah Pertama Pembuatan <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	39
Gambar 8. Langkah Kedua Pembuatan <i>Use Case Diagram</i> .....	40
Gambar 9. Langkah Ketiga Pembuatan <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	41
Gambar 10. Langkah Pertama Pembuatan <i>Use Case Diagram User</i> .....	42
Gambar 11. Langkah Kedua Pembuatan <i>Use Case Diagram User</i> .....	43
Gambar 12. <i>Flowchart Login</i> .....	44
Gambar 13. <i>Flowchart</i> Verifikasi Pertandingan .....	44
Gambar 14. <i>Flowchart</i> membuat rencana pertandingan oleh admin .....	45
Gambar 15. <i>Flowchart</i> Membuat Kompetisi, Kategori Pertandingan, Kelas Usia .....	46
Gambar 16. <i>Flowchart</i> Admin Mem-Verifikasi Tim <i>User</i> .....	46
Gambar 17. <i>Flowchart User</i> Mendaftarkan Tim .....	47
Gambar 18. Halaman <i>Signup</i> .....	48
Gambar 19. Halaman <i>Login</i> .....	48
Gambar 20. Halaman Muka SuperAdmin .....	49
Gambar 21. Halaman Muka Admin .....	49

Gambar 22. Halaman Muka <i>User</i> .....	50
Gambar 23. Halaman Super Admin Verifikasi Pertandingan .....	50
Gambar 24. Halaman Super Admin Mengelola Pengguna.....	51
Gambar 25. Halaman Admin Mengatur Kompetisi.....	51
Gambar 26. Halaman Admin Membuat Rencana/Skema Pertandingan.....	52
Gambar 27. Halaman Admin Mendaftar Tim <i>User</i> .....	52
Gambar 28. Halaman <i>User</i> Mendaftar Tim.....	53
Gambar 29. Implementasi Halaman <i>Signup</i> .....	54
Gambar 30. Implementasi Halaman <i>Login</i> .....	54
Gambar 31. Implementasi Halaman Muka setelah <i>Login</i> .....	54
Gambar 32. HalamanSuper Admin Verifikasi Pertandingan .....	55
Gambar 33. HalamanSuper Admin Mengelola Pengguna.....	56
Gambar 34. Implementasi Halaman Admin Mengatur Kompetisi.....	56
Gambar 35. Implementasi Membuat Rencana Pertandingan .....	56
Gambar 36. Implementasi Menambahkan Jumlah Peserta pada Pertandingan .....	57
Gambar 37. Implementasi Mengatur Jadwal Rencana Pertandingan .....	57
Gambar 38. Implementasi Halaman Admin Mendaftar Tim <i>User</i> dalam Pertandingan .....	58
Gambar 39. Implementasi Halaman <i>User</i> Mendaftar Tim .....	58
Gambar 40. Penambahan Peserta dalam Tim oleh <i>User</i> .....	58
Gambar 41. Implementasi Tampilan Jadwal Pertandingan .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi Materi .....	71
Lampiran 2. Lembar Penilaian Ahli Materi .....	72
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Media .....	74
Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Media .....	75
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	77
Lampiran 6. Surat Keterangan dari UKM Tennis Meja UNY .....	78
Lampiran 7. Daftar Anggota UKM Tennis Meja Tahun 2015 .....	79
Lampiran 8. Lembar Penilaian Pengguna .....	80
Lampiran 9. Deskripsi Data Penilaian Pengguna.....	116
Lampiran 10. Dokumentasi Pengambilan Data Penilaian Pengguna.....	117

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Tenis meja merupakan cabang olahraga yang populer di dunia. Hal ini dapat kita lihat dengan masuknya tenis meja sebagai cabang olahraga yang dipertandingkan dalam *olympiade*. Selain itu, tenis meja juga selalu memiliki agenda tetap menyelenggarakan kejuaraan ITTF *cadet challenge*, *ITTF junior circuit*, *world junior championship*, *youth olympic*, *paralympic*, *world championship*, dan *world cup*.

Di Indonesia terdapat kejuaraan POPNAS, OOSN, PORSENI, POSPENAS, PON, kejuaraan kelompok umur dan Kejurnas antar instansi swasta yang rutin dilaksanakan. Perkembangan tenis meja yang sangat pesat melalui kejuaraan-kejuaraan tersebut membuat jumlah peserta semakin banyak hingga mencapai 1230 peserta (Kejuaraan Donic Walikota Yogyakarta Cup 2014) sehingga membuat panitia ataupun penyelenggara pertandingan bekerja ekstra terutama dalam hal pembuatan jadwal sistem pertandingan.

Pembuatan jadwal sistem pertandingan yang selama ini dilakukan secara manual dirasakan sangat sulit dan rumit karena banyaknya peserta yang mendaftar dan sedikitnya waktu yang dimiliki untuk membuat jadwal pertandingan. Dengan banyaknya peserta dan sedikitnya waktu yang dimiliki sehingga sering terjadi *human error* yang menyebabkan kesalahan berupa salah penempatan meja pertandingan, salah waktu pertandingan, dan bahkan salah dalam penulisan nama peserta. Dengan banyaknya kesalahan dan

kekeliruan yang harus diperbaiki mengakibatkan terlambatnya pembuatan jadwal pertandingan.

Sekarang ini perkembangan dunia teknologi informasi sudah sangat pesat sehingga pembuatan penjadwalan sistem pertandingan tenis meja dapat dipermudah dengan bantuan teknologi informasi. Teknologi informasi yang dimaksud disini adalah *website*. Diharapkan dengan dibuatnya penjadwalan sistem pertandingan tenis meja menggunakan *website* dapat membuat jadwal pertandingan dengan cepat dan tepat serta dapat langsung dipublikasikan melalui *internet*.

Namun, saat ini belum ada *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ataupun *website* yang sejenisnya sehingga perlu dilakukan penelitian dan pengembangan agar terciptanya produk berupa *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas dapat diambil judul penelitian yaitu *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian dan pengembangan ini adalah bagaimana pembuatan dan pengembangan *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja yang memuat jadwal pertandingan dan hasil pertandingan tenis meja.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Adanya *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini akan memberikan kemudahan dalam menyusun jadwal pertandingan sehingga jadwal sistem pertandingan dapat disusun dengan cepat dan tepat.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan yang dipergunakan dalam penelitian dan pengembangan *website* penjadwalan pertandingan tenis meja adalah:

1. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini dapat mempermudah menyusun jadwal pertandingan.
2. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini mengurangi kemungkinan terjadinya *human error*.
3. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini mempersingkat waktu penyusunan jadwal pertandingan tenis meja.

*Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini juga memiliki keterbatasan, yaitu:

1. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini hanya berupa *prototype*.
2. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini baru menggunakan *localhost*.



## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Website**

##### **a. Definisi Website**

Pengertian Situs *web* atau *website* menurut Wikipedia (2014) adalah suatu halaman *web* yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs *web* biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti *Internet*, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat *Internet* yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di *Internet* disebut pula sebagai *World Wide Web* atau lebih dikenal dengan singkatan WWW.

Sedangkan Menurut Sardi (2004), *Website* adalah sekumpulan dokumen yang dipublikasikan melalui jaringan *internet* maupun *intranet* sehingga dapat diakses oleh *user* melalui *web browser*. Sedangkan menurut O'Brien (2006), *website* merupakan informasi dan hiburan, serta situs transaksi *e-commerce* antara bisnis dan pemasok serta pelanggan.

Pendapat lain diutarakan oleh Saputro (2007:1), situs *web* adalah Sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat *statis* maupun *dinamis* yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait

dimana masing–masing dihubungkan dengan jaringan–jaringan halaman (*Hyperlink*)”.

Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa informasi dalam *web* bersifat *multimedia* dan informasi yang didistribusikan melalui *hyperlinks*, dimana pengguna dapat mengakses informasi dengan cara *surfing* yaitu memperoleh informasi dengan meloncat dari satu halaman ke halaman lain tanpa batas ruang dan waktu.

Situs *web* memiliki sifat *statis* dan *dinamis*. Bersifat *statis* apabila isi informasi situs *web* tetap atau dikatakan juga jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik situs *web*. Sedangkan situs *web* dikatakan bersifat *dinamis* apabila isi informasinya selalu berubah–ubah dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna situs *web*. Situs *Web dinamis* dapat di *up date* oleh pengguna ataupun pemilik situs *web*. Contoh situs *web statis* adalah seperti *profile* perusahaan, instansi atau organisasi baik swasta maupun pemerintah. Sedangkan contoh situs *web dinamis* adalah seperti *friendster*, *facebook*, *twitter*, dan lain sebagainya.

#### **b. Unsur-unsur penunjang Website**

Untuk menyediakan sebuah situs *web*, maka kita harus menyediakan unsur–unsur penunjangnya. Unsur–unsur penunjang dalam penyedia situs *web* atau situs menurut Saputro (2007:1-2),antara lain :

1) Nama Domain (*Domain name /URL – Uniform Resource Locator*)

Nama domain atau *domain name/URL* adalah alamat unik di dunia *internet* yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah situs web. Atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah situs *web* pada dunia *internet*. Nama *domain* diperjualbelikan secara bebas di *internet* dengan status sewa tahunan. Masa sewa dapat diperpanjang, namun apabila pengguna lupa maka nama *domain* itu akan lepas dari ketersediannya untuk umum.

Nama *domain* mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan situs web tersebut. Contoh nama *domain* yang ber-ekstensi internasional adalah com, net, org, info, biz, name, ws dan contoh nama *domain* ber-ekstensi lokasi negara indonesia adalah:

- co.id : Untuk badan usaha, berbadan hukum sah
- ac.id : Untuk lembaga pendidikan
- go.id : Untuk lembaga pemerintahan RI
- mil.id : Untuk lembaga militer RI
- or.id : Untuk organisasi
- war.net.id : Untuk industri warung internet di Indonesia
- sch.id : Untuk lembaga pendidikan
- web.id : Untuk badan usaha, organisasi atau yang sifatnya perorangan untuk melakukan kegiatannya di WWW.

## 2) Rumah tempat *Website* (*Web hosting*)

Ini adalah tempat atau ruangan yang berada dalam *hardisk* yang berfungsi untuk menyimpan berbagai data, *file-file*, gambar, video, dan lain sebagainya yang akan diaplikasikan pada situs *web*. Kapasitas muatan data tergantung dari besarnya *web hosting* yang dipunyai. Biasanya pengguna akan memperoleh *control panel* yang terproteksi dengan *username* dan *password* untuk administrasi situs webnya.

Besarnya *hosting* ditentukan oleh kapasitas ruangan *hardisk* yang tersedia dalam ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan yang menyediakan jasa penyewaan *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun luar negeri.

## 3) Bahasa Program (*Scripts Program*)

Bahasa Program (*Scripts Program*) adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam situs *web* pada saat diakses. Jenis atau ragam bahasa program sangat menentukan *statis*, *dinamis*, atau interaktifnya suatu situs *web*. Jenis-jenis bahasa program yang banyak dipakai para *designer* situs *web* antara lain; *Hyper Text Markup Language* (HTML), *Active Server Pages* (Asp), *Programming Hypertext Processor* (PHP), *Java Server Pages* (JSP), *Java Scripts*, *Java applets*, *Extensible Markup Language* (XML), dan sebagainya.

Bahasa dasar situs *web* adalah bahasa HTML. Sedangkan bahasa program PHP, Asp, JSP, dan lainnya adalah bahasa pendukung sebagai pengatur *dinamis* dan interaktifnya suatu Situs *Web* dan dapat dibuat sendiri. Bahasa ini biasanya digunakan untuk membuat portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, *email*, *mailing list*, dan sebagainya yang memerlukan *up date* setiap harinya.

#### 4) Desain Website

Desain situs *web* menentukan kualitas suatu situs *web*. Desain memiliki pengaruh yang besar untuk kunjungan pengguna. Untuk membuat *design* situs *web* dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *web designer*. Banyak program yang tersedia untuk membangun *design* situs *web* antara lain; *Macromedia Firework*, *Adobe Photoshope*, *Adobe Dreamweaver*, *Microsoft FrontPage*, dan lain sebagainya.

#### 5) Program Transfer Data ke Pusat Data

Program transfer data ke pusat data maksudnya adalah *file-file* terpisah seperti bahasa program, data informasi teks, gambar dan lain sebagainya, dapat terpublikasi secara utuh pada situs web setelah melakukan program penjelajah (*browser*). Pengguna akan diberikan akses FTP (*File Transfer Protocol*) setelah memesan sebuah *web hosting* untuk dapat memindahkan *file-file* situs web ke pusat data *web hosting*. Untuk dapat menggunakan FTP diperlukan sebuah program FTP misalnya WS FTP, Smart FTP, Cute FTP, dan lain – lain.

#### 6) Publikasi Website

Keberadaan situs *web* tidak ada gunanya apabila tanpa ada kunjungan oleh pengguna internet. Efektif tidaknya sebuah situs *web* tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk, sehingga dalam hal ini diperlukan publikasi atau promosi. Cara promosi yang efektif dengan tak terbatas ruang dan waktu atau dengan kata lain publikasi atau promosi dilakukan pada jaringan internet melalui *search engine* (mesin pencari, seperti; Yahoo, Google, MSN, *Search Indonesia*, dan sebagainya).

Keberadaan sebuah situs *web* didunia *internet* sangat membantu pengguna dalam menemukan informasi yang efektif dan efisien bagi penggunaanya. Namun ternyata penyediaan situs *web*

tidak semuanya bersifat gratis, situs *web* yang bertujuan bisnis misalnya penyediannya bersifat komersial.

Untuk mendukung kelanjutan dari situs *web* diperlukan pemeliharaan setiap waktu yang sesuai dengan yang diinginkan. Pemeliharaan situs *web* bersifat penambahan informasi, berita, artikel, *link*, gambar, atau lain sebagainya pada *content* sebuah situs *web*.

Pemeliharaan situs *web* dapat dilakukan per periode tertentu seperti tiap hari, tiap minggu atau tiap bulan sekali secara rutin atau secara periodik tergantung kebutuhan (tidak rutin). Pemeliharaan rutin biasanya dipakai oleh situs *web* berita, penyedia artikel, organisasi atau lembaga pemerintah. Sedangkan pemeliharaan periodik biasanya untuk situs *web* pribadi, penjualan/*e-commerce* dan lain sebagainya.

Situs *Web* merupakan ruang informasi dalam *internet*. Pada *internet* terdapat berjuta situs *web* dengan banyak kepentingan informasi yang diberikan pada pengguna mulai dari situs *web* akademis, situs *web* yang menyajikan informasi berita-berita seputar dunia, situs *webgames* dan lain sebagainya. Berjuta pilihan disajikan sesuai dengan kepentingan pengguna, karena penerbitan sebuah situs *web* bertujuan untuk mempublikasikan berbagai informasi kegiatan dalam segala aspek kehidupan.

### **c. Cara Pembuatan website**

Menurut P. Adi (2007) Pada prinsipnya ada beberapa cara untuk membuat *website*, saya membaginya ke dalam 4 kategori yaitu:

- 1) Instan, cara ini adalah cara tercepat, termurah (alias gratis) dan termudah dalam membuat *website*. Contoh paling mudah adalah menggunakan blogspot, wordpress, tokobagus, dll. Cara ini memiliki kelemahan pada tingkat fleksibilitas pembuatan. Kita

hanya bisa membuat *website* sesuai format yang sudah disediakan oleh penyedia layanannya.

- 2) CMS atau *Content Management System*. Cara ini relatif cepat seperti metode instan, namun memiliki tingkat fleksibilitas yang lebih dibandingkan cara Instan. Dengan menginstal *software* CMS yang sudah disediakan. Kita bisa melakukan perubahan lebih fleksibel dengan menginstal *add on* pada CMS tersebut. Namun demikian, pada umumnya harus menyediakan nama domain dan hosting sendiri. Contoh CMS adalah *Joomla* untuk *website* yang umum, *wordpress* untuk *blog* (*wordpress* memiliki 2 jenis yaitu instan dan CMS), *Prestashop* untuk toko online, dll.
- 3) *Framework*, cara ini memiliki tingkat fleksibilitas pembuatan yang lebih tinggi, namun harus memiliki kemampuan *webprogramming*.
- 4) *Web Programming*. Cara membuat *website* ini adalah yang paling fleksibel, namun lama dan dituntut untuk memiliki kemampuan *web programming*. Untuk membuat *website* menggunakan *webprogramming* minimal harus menguasai HTML, PHP dan MySQL.

Menurut P. Adi (2007) Langkah-langkah membuat *website* adalah :

- 1) Pertama-tama kamu harus memilih *web hosting* yang baik, silakan lihat panduan memilih *web hosting*.
- 2) Tentukan nama *domain* yang kamu inginkan, paling baik jika menggunakan *ekstension* com. Umumnya pada *web hosting*



*provider* sudah menyediakan layanan untuk registrasi nama *domain* juga. Proses pemilihan nama *domain* ini bisa sangat menyulitkan, karena biasanya nama *domain* yang bagus sudah disewa oleh orang lain.

- 3) Berikutnya memilih paket *hosting* yang pas untuk *website* kita. Untuk tahap awal pilih paket yang paling kecil saja. Jangan khawatir, kita bisa *upgrade* ke paket yang lebih besar seiring dengan perkembangan trafik kita.
- 4) Langkah berikutnya memilih lokasi *server*. Ada *hosting web* yang memberi pilihan untuk memilih lokasi *server* di USA, Singapore atau Indonesia. Tentukan pilihan berdasarkan target visitor yang kamu tuju. Misalnya jika kita membuat *website* untuk *visitor* atau pengunjung dari Indonesia, maka lebih baik pilih lokasi *server* di Indonesia.
- 5) Setelah beres, kita harus melakukan pembayaran. Pembayaran biasanya dilakukan via transfer bank.
- 6) Setelah bayar, maka kita tinggal menunggu 2-3 hari agar nama *domain* kita menyebar di *Internet*.

## **2. Sistem Pertandingan**

### **a. Definisi Sistem Pertandingan**

Menurut Fathan Nurcahyo, sistem pertandingan adalah sebuah pola yang digunakan untuk mengatur tahapan pertandingan agar pertandingan dapat berjalan dengan lancar. sedangkan menurut Ardi

Punama, sistem pertandingan adalah suatu mekanisme yang digunakan untuk menyelesaikan serangkaian kegiatan/proses dalam suatu pertandingan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem pertandingan adalah sebuah pola yang digunakan untuk mengatur tahapan pertandingan sampai menghasilkan pemenang pertandingan.

#### **b. Macam-macam Sistem Pertandingan**

Dalam menyelenggarakan pertandingan dapat dilakukan dengan bermacam-macam sistem pertandingan. Menurut John Byl (2006:2), sistem pertandingan ada sembilan (9) yaitu: *single elimination, double elimination, multilevel, straight round robin, round robin double split, round robin triple split, round robin quadruple split, semi-round robins*, dan *extended*. Namun tenis meja hanya menggunakan sistem pertandingan *single elimination, straight round robin, round robin double split, round robin triple split, round robin quadruple split*, dan *semi-round robins*.

#### **c. Sistem Pertandingan Tenis Meja**

##### **1) Sistem Pertandingan Beregu**

Sistem pertandingan tenis meja berdasarkan peraturan

*International Table Tennis Federation (ITTF, 2014):*

##### **3.7.6 Sistem Pertandingan Beregu**

##### **3.7.6.1 5 pertandingan terbaik (New Swaythling Cup System, 5 tunggal)**

##### **3.7.6.1.1. Setiap tim/regu harus terdiri dari 3 pemain.**

##### **3.7.6.1.2. Susunan permainan**

1) A v X

2) B v Y

3) C v Z

- 4) A v Y
- 5) B v X.
- 3.7.6.2. 5 pertandingan terbaik (Corbillon Cup System, 4 tunggal dan 1 ganda)
- 3.7.6.2.1. Setiap tim/regu terdiri dari 2, 3, atau 4 pemain.
- 3.7.6.2.2. Susunan permainan
  - 1) A v X
  - 2) B v Y
  - 3) Ganda
  - 4) A v Y
  - 5) B v X.
- 3.7.6.2.3 Pada Tenis Meja event untuk Para, susunan pemain dapat seperti pada 3.7.6.2.2 kecuali pada Gandanya dapat dipertandingkan terakhir.
- 3.7.6.3. 5 pertandingan terbaik (Olympic System, 4 tunggal dan 1 ganda)
- 3.7.6.3.1. Satu tim/regu harus terdiri dari 3 pemain; tiap pemain bertanding maksimal 2 kali pertandingan perorangan (dalam pertandingan tim/regu tersebut).
- 3.7.6.3.2. Susunan permainan
  - 1) A v X
  - 2) B v Y
  - 3) Ganda C & A atau B v Z & X atau Y
  - 4) A atau B v Z
  - 5) C v X atau Y.
- 3.7.6.4. 7 pertandingan terbaik ( 6 tunggal dan 1 ganda)
- 3.7.6.4.1. Setiap tim terdiri dari 3, 4, atau 5 pemain.
- 3.7.6.4.2. Susunan permainan
  - 1) A v Y
  - 2) B v X
  - 3) C v Z
  - 4) Ganda
  - 5) A v X
  - 6) C v Y
  - 7) B v Z.
- 3.7.6.5. 9 pertandingan terbaik ( 9 tunggal)
- 3.7.6.5.1 Setiap tim harus terdiri 3 pemain.
- 3.7.6.5.2 Susunan permainan
  - 1) A v X
  - 2) B v Y
  - 3) C v Z
  - 4) B v X
  - 5) A v Z
  - 6) C v Y

- 7) B v Z
- 8) C v X
- 9) A v Y.

## 2) Sistem Pertandingan Perorangan

Pertandingan tenis meja perorangan meliputi: tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, dan ganda campuran. Semua pertandingan tenis meja perorangan mengikuti sistem pertandingan yang ditentukan oleh panitia pertandingan. Dalam pertandingan tenis meja perorangan sistem pertandingan yang digunakan ada dua jenis yaitu: *the best of five games* dan *the best of seven games*.

*The best of five games* adalah pertandingan tenis meja yang menggunakan sistem lima *game* terbaik. Artinya pemain yang mengumpulkan tiga *game* kemenangan dinyatakan sebagai pemenang pertandingan. Sedangkan *the best of seven games* adalah pertandingan tenis meja yang menggunakan tujuh *game* terbaik. Artinya pemain yang mengumpulkan empat kemenangan dinyatakan sebagai pemenang pertandingan.

### d. Peraturan Penjadwalan Pertandingan

Menurut Washington Galingging, waktu per-pertandingan/*mach* untuk perorangan/individual ada 2 jenis: 1) *the best of five games* 25-40 menit. 2) *the best of seven games* 40-60 menit. Dan waktu pertandingan beregu 1 jam 45 menit-2 jam 30 menit/3 jam.

### 3. Tennis Meja

#### a. Definisi Tennis Meja

Menurut Bandi Utama, dkk (2004: 5) permainan tenis meja adalah suatu permainan dengan menggunakan fasilitas meja dan perlengkapannya serta raket dan bola sebagai alatnya. Sedangkan menurut Depdiknas (2003: 3) yang dimaksud dengan tenis meja adalah suatu permainan yang menggunakan meja sebagai lapangan yang dibatasi oleh jaring (net) yang menggunakan bola kecil yang terbuat dari *celluloid* dan permainannya menggunakan pemukul atau yang disebut bet.

Menurut Larry Hodges (2007: 25) tenis meja adalah sebuah permainan putaran. Sedangkan menurut Muhajir (2006: 26) tenis meja merupakan cabang olahraga yang dimainkan di dalam gedung (*indoor game*) oleh dua atau empat pemain.

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa permainan tenis meja adalah suatu permainan yang dilakukan dalam gedung (indoor) dengan menggunakan meja sebagai tempat untuk memantulkan bola *celluloid*/ plastik yang dipukul dengan menggunakan raket. Permainan tenis meja diawali dengan pukulan pembuka (servis) yang harus mampu menyeberangkan bola dan mengembalikan bola ke daerah lawan setelah bola memantul di daerah permainan sendiri. Angka diperoleh apabila lawan tidak dapat mengembalikan bola ke meja permainan kita.

## **b. Peraturan Tennis Meja**

Peraturan tenis meja di buat oleh *International Table Tennis Federation* (ITTF). Peraturan yang digunakan adalah peraturan yang terbaru mengikuti perkembangan permainan dan teknologi tenis meja.

## **c. Jenis Kompetisi Tennis Meja**

Jenis kompetisi menurut *international table tennis federation* (2014):

### **3.01.01 Jenis Kompetisi**

3.01.01.01 Suatu Kompetisi Internasional adalah yang mencakup para pemain lebih dari satu Asosiasi.

3.01.01.02 Suatu Pertandingan Internasional adalah pertandingan antar regu yang mewakili beberapa Asosiasi.

3.01.01.03 Suatu Turnamen Terbuka adalah turnamen yang dapat diikuti oleh seluruh Asosiasi.

3.01.01.04 Suatu Turnamen Terbatas adalah turnamen yang terbatas bagi pemain dari regu tertentu selain kelompok umur.

3.01.01.05 Suatu Turnamen Invitasi adalah turnamen yang diikuti oleh asosiasi atau pemain tertentu yang diundang secara individu.

### **3.01.02 Hal-hal yang berlaku.**

3.01.02.01 Kecuali seperti yang diterangkan pada 3.01.02.02, Peraturan (bab 2) harus diberlakukan pada Kejuaraan Dunia, Benua/Kontinental, Olympiade dan Paralimpik, Kejuaraan Terbuka, dan pada Pertandingan Internasional jika disetujui oleh Asosiasi peserta.

3.01.02.02 Pengurus memiliki kekuatan untuk memberi wewenang kepada penyelenggara kejuaraan terbuka untuk mengadopsi beberapa variasi peraturan yang diujicoba secara khusus oleh Komite Eksekutif (ITTF).

3.01.02.03 Ketentuan Kompetisi Internasional harus diterapkan untuk :

3.01.02.03.01 Jenis Kejuaraan Dunia, Olimpiade, dan Paralimpik jika tidak disetujui oleh Dewan Pengurus dan diumumkan sebelumnya kepada Asosiasi peserta;

3.01.02.03.02 Kompetisi dengan nama tingkat benua/kontinental, kecuali jika tidak disetujui oleh Federasi Kontinental yang sesuai dan diumumkan sebelumnya kepada Asosiasi peserta;

3.01.02.03.03 Kejuaraan Terbuka Internasional (3.07.01.02), kecuali jika tidak disetujui oleh Komite eksekutif dan diterima oleh peserta sesuai dengan 3.01.02.04.

3.01.02.03.04 Kejuaraan terbuka, kecuali seperti dijabarkan dalam 3.01.02.04.

3.01.02.04 Bilamana dalam kejuaraan terbuka tidak menggunakan salah satu peraturan di atas, variasi yang ditimbulkan harus diuraikan secara khusus dalam formulir pendaftaran; uraian yang disampaikan dalam formulir dianggap sebagai suatu kondisi yang dapat diterima dalam kompetisi, termasuk variasi tersebut.

3.01.02.05 Peraturan dan ketentuan tersebut diperuntukkan bagi seluruh kompetisi internasional kecuali menurut pengamatan Konstitusi, pada turnamen internasional yang terbatas dan sifatnya undangan dan kompetisi internasional yang diselenggarakan oleh badan organisasi yang bukan anggota (ITTF) dapat menggunakan peraturan sesuai dengan kewenangan penyelenggara.

3.01.02.06 Peraturan dan ketentuan untuk kompetisi internasional harus dapat diperkirakan akan diterapkan jika beberapa penambahan tidak memerlukan persetujuan dikemudian hari atau dibuat jelas dalam peraturan kompetisi yang dipublikasikan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Wasul Mualif (2013), dalam penelitian yang berjudul *Pengembangan Model Sistem Pertandingan berbasis komputerisasi Pada Cabang Olahraga Pencak Silat*. Hasil dari penelitian telah tersusun “WS System Pencak Silat” yang menunjukkan bahwa kualitas menurut ahli materi

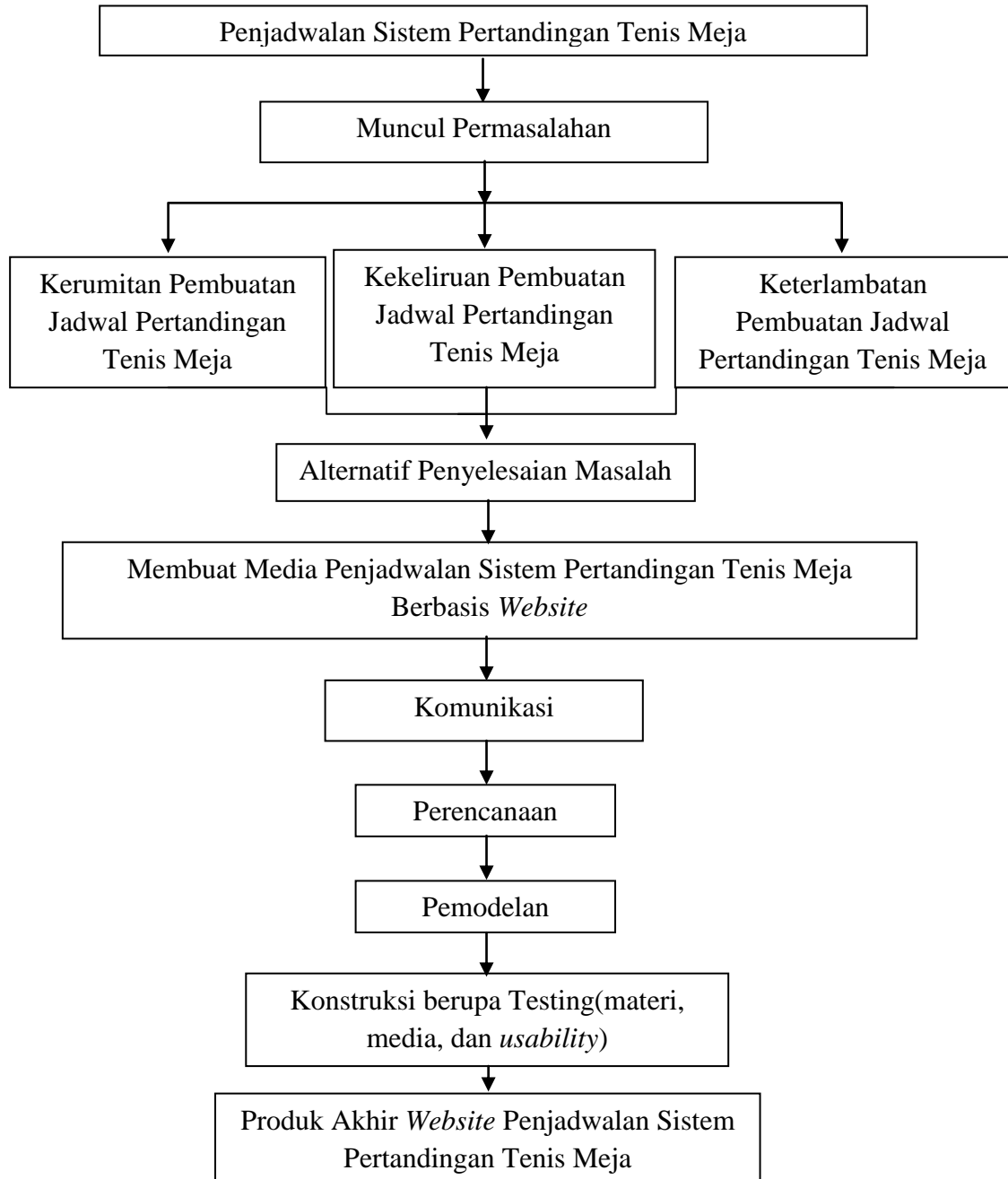


“Sangat Baik” dengan skor secara keseluruhan 4,61, menurut ahli media “Sangat Baik” dengan skor secara keseluruhan 4,85. Penilaian dari siswa pada uji coba dibagi menjadi tiga tahap yaitu: uji coba satu lawan satu dalam kategori “Baik” dengan rerata skor keseluruhan 4,13. Penilaian pada uji coba kelompok kecil kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor keseluruhan 4,39. Setelah penilaian uji coba lapangan dalam kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor keseluruhan 4,41. Sehingga kualitas “WS System Pencak Silat” tersebut dalam kriteria “Sangat Baik” dan dapat digunakan sebagai sistem pertandingan.

2. Eko Yanuarto (2011), dalam penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Peraturan Permainan Futsal Berbasis Macromedia Flash*. Hasil penelitiannya adalah hasil validasi oleh ahli materi tahap I adalah “kurang baik” (rerata skor 2,08) sedangkan tahap II adalah “sangat baik” (rerata skor 4,65). Ahli Media tahap I “cukup baik” (rerata skor 3,21) sedangkan tahap II “sangat baik” (rerata skor 4,29). Penelitian siswa pada uji coba kelompok kecil mengenai kualitas media pembelajaran adalah “sangat baik”. Besarnya rerata skor adalah sebagai berikut: aspek tampilan memiliki rerata skor 4,16 termasuk dalam kriteria “baik”, aspek pembelajaran 4,22 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Rerata skor secara keseluruhan 4,22 yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar 1, kerangka berpikir yang diterapkan penulis dalam melakukan penelitian ini salah satunya permasalahan mengenai penjadwalan sistem pertandingan tenis meja. Masalah yang timbul diantaranya: Kerumitan pembuatan jadwal pertandingan tenis meja, kekeliruan pembuatan jadwal pertandingan tenis meja, dan keterlambatan pembuatan jadwal pertandingan tenis meja.

Penyelesaian permasalahan ini dapat dilakukan dengan cara membuat dan mengembangkan *website* sebagai media penjadwalan sistem pertandingan tenis meja. Proses pembuatan dan pengembangannya dimulai dari menganalisa masalah diantaranya belum maksimal pemanfaatan media penjadwalan sistem pertandingan tenis meja melalui *website*. Analisis terdiri atas analisis materi dan spesifikasi. Proses selanjutnya perencanaan berupa membuat desain *website* yang akan dibuat dan dikembangkan. Beberapa desain yang dibuat meliputi desain prosedural dan desain *interface* menggunakan bantuan *flowchart* dan *storyboard*. Desain yang telah dibuat nantinya dipakai dalam tahap pemodelan berupa implementasi. Tahap ini dilakukan untuk mengembangkan produk sesungguhnya dilanjutkan tahap konstruksi berupa pengujian untuk mengetahui unjuk kerja dari *website* ini. Tahap pengujian meliputi aspek materi, media, dan *usability* (pengguna). Tahap akhir dari pengembangan ini adalah produk akhir berupa *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari/menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, produk tertentu yang lebih unggul, baru efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Nusa Putra, 2011:67). Dalam hal ini, peneliti melakukan pengembangan yang berupa *website* sistem pertandingan tenis meja.

Penelitian membangun *website* ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak model proses *waterfall* (air terjun). Model *waterfall* (air terjun) melakukan pendekatan sistematis dan berurutan (sekundensial) dalam pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem / perangkat lunak ke para pengguna (*development*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012:46).

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah produk. Produk yang dihasilkan berupa *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja.

## **B. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

### **1. Website**

*Website* adalah media atau perangkat pembantu dalam pembuatan jadwal sistem pertandingan tenis meja.

### **2. Sistem Pertandingan**

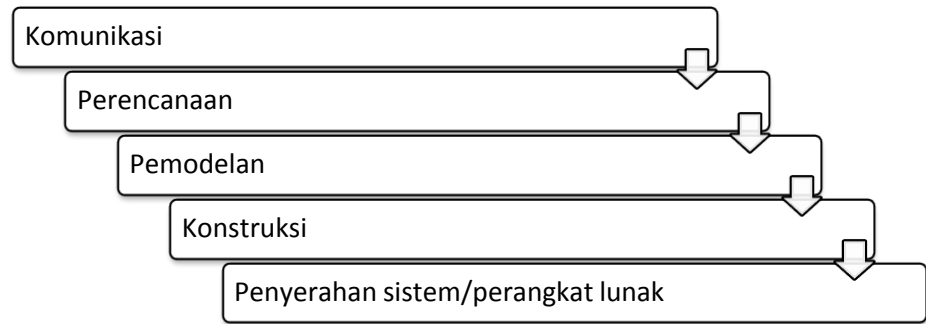
Sistem pertandingan adalah komponen penting dalam sebuah pertandingan dalam penyelenggaraan pertandingan tenis meja.

### **3. Tenis Meja**

Pada penelitian ini tenis meja merupakan cabang olahraga yang dijadikan model dalam pembuatan *website* penjadwalan sistem pertandingan.

## **C. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang digunakan merujuk pada proses klasik yaitu *waterfall model*. Menurut Pressman (2012:46) penelitian pengembangan perangkat lunak *waterfall model* memiliki tahapan komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan penyerahan sistem/perangkat lunak.



Gambar 2. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development (R&D) model water fall*

Prosedur pembuatan dan pengembangan *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja dilakukan sesuai dengan gambar diatas. Berikut tahapan pembuatan dan pengembangan dalam penelitian ini:

### 1. Komunikasi

Tahap ini dimaksudkan untuk melakukan analisis kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam perancangan *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja. Tahapan analisis kebutuhan terbagi menjadi dua kategori:

#### a. Analisis Materi

Analisis materi digunakan untuk mengetahui peraturan-peraturan apa saja yang digunakan untuk membuat jadwal pertandingan tenis meja. Materi mencakup jenis dan klasifikasi pertandingan, sistematika penyusunan pertandingan, dan peraturan dan ketentuanyang berlaku.

#### b. Analisis Spesifikasi

Analisis spesifikasi digunakan untuk mengetahui spesifikasi dan fitur apa saja yang ada dalam *website* penjadwalan

sistem pertandingan tenis meja. Spesifikasi yang ada dalam website ini diantaranya berupa *website* yang dapat diakses menggunakan internet dengan bantuan *browser*. Fitur dalam *website* ini berupa bantuan pembuatan jadwal pertandingan tenis meja.

## **2. Perencanaan**

Perencanaan model *website* ini selain disesuaikan dengan informasi hasil analisis kebutuhan dan berdasar atas kajian teori pembuatan produk *website* juga dibutuhkan tahap desain yang baik. Tahap desain terbagi menjadi dua kategori yaitu: 1) desain prosedural; dan 2) desain *interface*. Desain prosedural akan men-transformasikan elemen arsitektur *website* dalam deskripsi yang prosedural dalam bentuk diagram alir atau *flowchart*. Sementara itu, desain *interface* merupakan rancangan muka dari *website* yang dikembangkan dalam bentuk *storyboard*. Melalui *flowchart* dan *storyboard* merupakan cara dimana pengembang dapat menuangkan gambaran atau ide desain produk dengan baik. Hasil dari desain yang telah dibuat sebagai gambaran untuk dapat diimplementasikan dalam proses selanjutnya.

## **3. Pemodelan**

Tahap ini dilakukan untuk menerjemahkan desain sistem ke tampilan yang sebenarnya. Dalam mengimplementasikan desain *website* ini, pengembang menggunakan bantuan beberapa bahasa pemrograman.

#### **4. Konstruksi**

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap *website* yang telah dibuat untuk menentukan kelayakan dari produk ini. Pengujian produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan *Usability* (pengguna). Tahapan ini bertujuan guna mendapatkan data dari hasil pengujian baik oleh ahli materi, ahli media, dan *Usability* (pengguna) mengenai kelayakan *website* ini. Penilaian ahli materi yang diwakili oleh Drs. Raden Sunardianta, M.Kes., selaku dosen olahraga tenis meja FIK UNY dan pembina UKM Tenis Meja UNY. Penilaian ahli media yang diwakili oleh Deny Budi Hertanto, M.Kom., selaku dosen di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY. Pengujian akhir dilakukan oleh pengguna yang diwakili oleh anggota UKM Tenis Meja UNY tahun 2015. Hasil dari pengujian ini dipakai untuk mengukur kelayakan dari *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja.

#### **5. Penyerahan Sistem/Perangkat Lunak**

Setelah pada tahap terakhir ini sudah tidak ada revisi dari hasil pengujian-pengujian, maka produk akhir yang dihasilkan berupa *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja siap digunakan.

#### **D. Subjek Uji Coba**

Penelitian pengembangan ini menggolongkan subjek uji coba menjadi dua, yaitu



### **1. Subjek Uji Coba Ahli**

- a. Ahli Materi diwakili oleh Drs. Raden Sunardianta, M.Kes., selaku dosen olahraga tenis meja FIK UNY dan pembina UKM Tenis Meja UNY.
- b. Ahli media yang diwakili oleh Deny Budi Hertanto, M.Kom., selaku dosen di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY

### **2. Subjek uji coba pengguna**

Pengguna website penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini diwakili oleh anggota UKM Tenis Meja UNY 2015.

### **E. Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2011:102) “Instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati”. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner).

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011:142).

Suharsimi Arikunto (2010:195) menyatakan, jenis-jenis angket dipandang dari bentuknya dibagi menjadi empat, yaitu:

1. Angket pilihan ganda.
2. Angket isian.
3. *Check list*.
4. Skala bertingkat (*rating scale*).

Kemudian membedakan cara memberikan respon menjadi dua, yaitu:

1. Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaan.
2. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai..

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket terbuka dan angket tertutup, dimana pada halaman berikutnya disertai dengan kolom saran. Angket atau kuesioner tersebut diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna. Angket atau kuesioner tersebut bertujuan untuk memperoleh data tentang tingkat kelayakan media dalam bentuk angka sebagai dasar dalam melakukan revisi produk. Instrumen penelitian ini terdiri dari instrumen untuk pengujian oleh ahli materi, ahli media, dan user/pengguna.

## 1. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Materi dalam pembuatan dan pengembangan website ini mengenai aspek *reability* yang membahas masalah *accuracy* jenis dan klasifikasi pertandingan, sistematika penyusunan jadwal pertandingan, dan peraturan dan ketentuan yang berlaku. Instrumen penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Instrumen Materi

Aspek	Pernyataan
<i>Reliability</i>	A. <i>Accuracy</i>

	1. <i>Website</i> ini sudah menyediakan jenis pertandingan yang benar.
	2. <i>Website</i> ini sudah menyediakan kelas pertandingan yang benar.
	3. <i>Website</i> ini sudah menyediakan nomor pertandingan yang benar.
	4. <i>Website</i> ini sudah menyediakan sistem pertandingan yang benar.
	5. <i>Website</i> ini sudah menyediakan bagan pertandingan yang benar.
	6. Sistematis penyusunan jadwal pertandingan <i>website</i> ini sudah benar.
	7. Secara keseluruhan <i>website</i> ini sudah berfungsi sesuai peraturan dan ketentuan yang berlaku.

## 2. Instrumen Ahli Media

Instrumen ini ditujukan kepada ahli media untuk diberikan penilaian. Ahli media akan menilai dari aspek *correctness*, *reliability*, *integrity*, dan *usebility*. Instrumen penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Instrumen Media

No	Aspek	Pernyataan
A	<i>Correctness</i>	1. <i>Completeness</i> - <i>Website</i> ini memberikan semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan.
		2. <i>Consistency</i> - <i>Website</i> ini memiliki layanan menu yang konsisten.
		3. <i>Traceability</i> - <i>Website</i> ini memiliki menu-menu yang disusun secara terstruktur dan jelas kegunaannya.
B	<i>Reliability</i>	1. <i>Accuracy</i> - Informasi yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas
		2. <i>Error Tolerance</i>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika terjadi <i>error</i>, <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.</li> </ul>
		3. <i>Simplicity</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.</li> </ul>
C	<i>Integrity</i>	1. <i>Access Control</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Website</i> ini dapat mengontrol akses pengguna dengan membatasi hak akses.</li> </ul>
D	<i>Usability</i>	1. <i>Communicativeness</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Website</i> menggunakan bahasa dan petunjuk yang komunikatif.</li> </ul>
		2. <i>Operability</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengoperasian <i>website</i> ini tergolong mudah dan tidak membingungkan.</li> </ul>
		3. <i>Training</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Website</i> ini menyediakan layanan petunjuk penggunaan untuk membantu pengguna.</li> </ul>

### 3. Instrumen User/Pengguna

Instrumen aspek *usability* akan melihat pada kemudahan aplikasi saat digunakan oleh pengguna. Pengujian aspek ini merujuk pada *Quantifying The User Experience Practical Statistics for User Research* (Lewis, 2012: 78). Aspek *usability* terbagi menjadi beberapa indikator pencapaian seperti pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Indikator *Usability*

Aspek	Indikator	Nomor Item Instrumen
<i>Usability</i>	<i>Operability</i>	1-6
	<i>Learnability</i>	7-12
	<i>Understandibility</i>	13-15
	<i>Attractiveness</i>	16-19

Berikut instrumen aspek *usability* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Instrumen *Usability*

Aspek	Pernyataan
<i>Usability</i>	<i>A. Operability</i>
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.
	<i>B. Learnability</i>
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.
	6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.
	<i>C. Understandability</i>
	1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.
	2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.

	3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.
	D. <i>Attractiveness</i>
	1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.
	2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.
	3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.
	4. <i>Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja website ini.</i>

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data (Moleong, 2010:103).

Setelah data terkumpul, maka data tersebut diklarifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui kegiatan validasi ahli dan kegiatan uji coba yang berupa masukan, tanggapan serta kritik dan saran. Data yang bersifat kuantitatif yang berupa penilaian, dihimpun melalui angket atau kuesioner uji coba produk pada saat kegiatan uji coba, dianalisis dengan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul berupa pernyataan sangat tidak sesuai / sangat tidak layak, tidak sesuai / tidak layak, cukup sesuai / cukup layak, sesuai / layak, sangat sesuai / sangat layak yang diubah menjadi data kuantitatif

dengan skala 5 yaitu dengan penskoran 1 s/d 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain:

1. Mengumpulkan data kasar.
2. Pemberian skor. Pemberian skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skore yang didapat}}{\text{skore yang diharapkan}} \times 100\%$$

3. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 (skala

Likert) menggunakan kategori layak sebagai berikut:

Tabel 5. Kategori Kelayakan(Sugiyono, 2008: 94)

No	Kategori	Persentase
1	Sangat layak	81%-100%
2	Layak	61%-80%
3	Cukup layak	41%-60%
4	Kurang layak	21%-40%
5	Sangat kurang layak	0%-20%

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Komunikasi**

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti berikut analisis kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pengembangan *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja.

##### **a. Analisis Materi**

Materi yang disajikan meliputi sistem pertandingan, kategori pertandingan, dan kelas usia pertandingan. Berikut penjelasan diantaranya:

- 1) Sistem pertandingan yang dipakai dalam *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja adalah sistem gugur.
- 2) Kategori pertandingan yang dipakai diantaranya:
  - a) Tunggal Putra
  - b) Tunggal Putri
  - c) Ganda Putra
  - d) Ganda Putri
  - e) Regu Putra
  - f) Regu Putri
  - g) Ganda Campuran
- 3) Kelas usia pertandingan yang disertakan adalah:
  - a) Kelas Pemula, mulai usia 10-12 tahun.



- b) Kelas Kadet, mulai usia 13-15 tahun.
- c) Kelas Junior, mulai usia 16-18 tahun.
- d) Kelas Remaja, mulai usia 19-21 tahun.
- e) Kelas Senior, mulai usia 22 tahun.

#### **b. Analisis Spesifikasi**

Analisis spesifikasi yang dipakai meliputi pemakaian *hardware* dan *software* guna mengembangkan *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja, diantaranya:

##### 1) *Server*

Kebutuhan *hardware* dan *software* yang dibutuhkan oleh server adalah sebagai berikut:

- a) *Web Server Apache* dan Koneksi internet
- b) *Database MySQL*
- c) *Framework CodeIgniter2.0*

##### 2) *User*

Kebutuhan *hardware* dan *software* yang dibutuhkan oleh *user* adalah *Web browser*.

## **2. Perencanaan**

#### **a. Desain Prosedural**

Dalam membuat *website* dibutuhkan desain prosedural dengan menggunakan *use case diagram*. Berikut *use case diagram* yang terdapat pada sistem:

##### 1) *Use case diagram*

a) *Use case diagram* Super Admin (Verifikasi Kompetisi)

Super admin merupakan orang yang memiliki hak akses tertinggi dalam *website* pertandingan tenis meja. Hak akses atau *use case* yang dimiliki super admin antara lain: mengelola data pribadi, data *user*, data admin, dan mem-verifikasi kompetisi pertandingan. Berikut definisi untuk masing-masing *use case*:

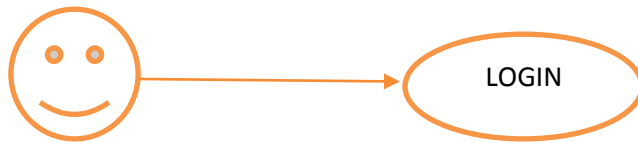
Tabel 6. Definisi *Use Case* Super Admin

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Data	
	a. <i>View data</i>	Digunakan untuk menampilkan data superadmin, admin, dan <i>user</i>
	b. <i>Update data</i>	Digunakan untuk mengupdate data superadmin, admin, dan <i>user</i> serta mengubah hak akses setiap pengguna.
	c. <i>Delete data</i>	Digunakan untuk menghapus data superadmin, admin, dan <i>user</i>
	d. <i>Logout/Login</i>	Digunakan untuk keluar dan masuk dari pengelolaan <i>website</i> .
2.	Pengaturan	
	a. <i>Verifikasi pertandingan</i>	Digunakan untuk memverifikasi atau merilis kompetisi pertandingan yang telah dibuat oleh admin, agar jadwal pertandingan bisa dibuat dan diaktifkan kompetisinya.
	b. <i>Kelola user</i>	Dapat mengelola <i>user</i> /pengguna sebatas merubah hak akses menjadi pengguna dan data pengguna.
	c. <i>Kelola admin</i>	Dapat mengelola <i>admin</i> sebatas merubah hak akses menjadi admin dan data admin.

Setelah deskripsi dibuat kemudian membuat *use case diagram*. Berikut langkah pembuatan *use case diagram* dari super admin.

(1) Menggambarkan aktor dan *use case login*

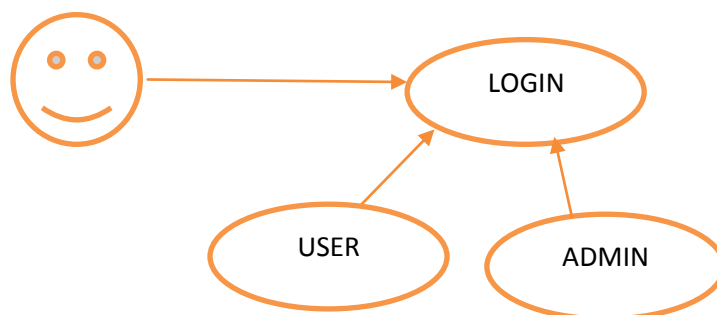
Langkah ini dilakukan pertama oleh peneliti karena langkah pertama yang dilakukan oleh super admin ketika akan menggunakan sistem adalah login.



Gambar 3. Langkah Pertama Pembuatan *Use Case Diagram* Super Admin.

(2) Menggambarkan *use case* yang berhubungan dengan *use case login*.

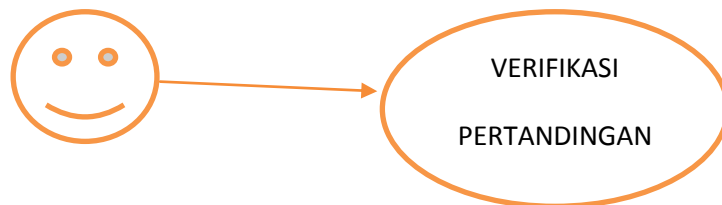
*Use case* yang berhubungan diantaranya mengarah pada *user* dan admin.



Gambar 4. Langkah Kedua Pembuatan *Use Case Diagram* Super Admin

(3) Menggambarkan fungsi utama dari *use case* super admin

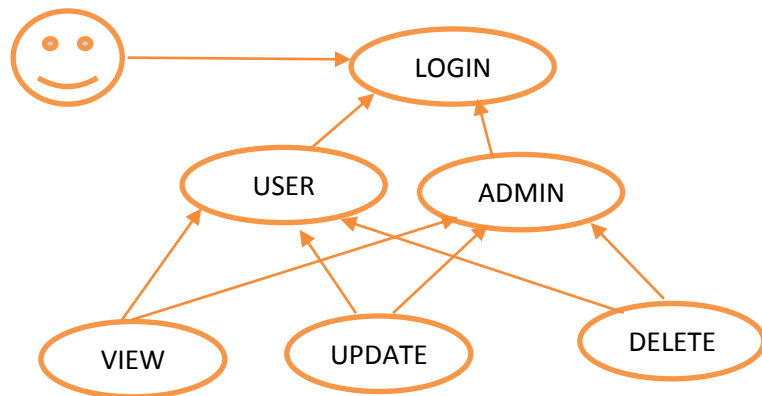
Fungsi utama dari super admin yaitu memverifikasi pertandingan. *Use case diagram* yang dipakai seperti berikut ini.



Gambar 5. Langkah Ketiga *Use Case* Pada Fungsi Utama Super Admin

(4) Menggambarkan fungsi tambahan dari *use case* super admin

Fungsi tambahan pada super admin yaitu melakukan pengelolaan pada superadmin, admin dan user. Pengelolaan yang dilakukan meliputi *update*, *delete*, *view* data. Berikut *use case* yang digunakan:



Gambar 6. Langkah Keempat *Use Case* pada Fungsi Tambahan Super Admin

**b. Use case diagram Admin (Pembuat Kompetisi)**

Admin memiliki hak akses dibawah super admin dalam *website* pertandingan tenis meja. Hak akses yang dimiliki antara lain:

- (1) Membuat kompetisi
- (2) Membuat kategori pertandingan
- (3) Membuat kelas usia pertandingan
- (4) Memverifikasi Tim user
- (5) Membuat daftar pertandingan
- (6) Membuat kelompok pertandingan

Berikut definisi untuk masing-masing *use case*:

Tabel 7. Definisi Use Case Admin

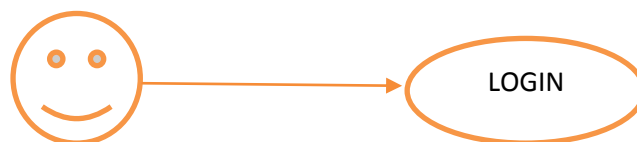
No	Use Case	Deskripsi
1.	Data	
	a. <i>View data</i>	Digunakan untuk menampilkan data admin dan <i>user</i>
	b. <i>Update data</i>	Digunakan untuk mengupdate data admin dan <i>user</i> serta mengubah hak akses setiap pengguna.
	c. <i>Delete data</i>	Digunakan untuk menghapus data admin dan <i>user</i>
	d. <i>Logout/Login</i>	Digunakan untuk keluar dan masuk dari pengelolaan <i>website</i> .
2.	Pengaturan	
	a. <i>Verifikasi tim user</i>	Digunakan untuk memverifikasi tim yang telah didaftarkan oleh user atau pengguna dalam sebuah kompetisi pertandingan yang telah dibuat dan diaktifkan oleh admin, agar jadwal pertandingan bisa dibuat dan

		diketahui hasil akhirnya oleh pengguna.
	b. Kelola <i>user</i>	Dapat mengelola <i>user</i> /pengguna sebatas data pengguna.
	c. Kelola admin	Dapat mengelola <i>admin</i> .
	d. Kelola kelas usia	Membuat dan mengelola kelas usia pertandingan
	e. Kelola kategori pertandingan	Membuat dan mengelola kategori pertandingan
	f. Kelola kompetisi	Membuat dan mengelola kompetisi
	g. Kelola kelompok pertandingan	Mengelola kelompok pertandingan yang telah dibuat.
	h. Daftar tim	Mendaftarkan tim kedalam pertandingan atau kompetisi
	i. Kelola pertandingan	Membuat rencana pertandingan yang akan dibuat dengan sistem gugur dan sejumlah tim yang akan diikuti.

Setelah deskripsi dibuat kemudian membuat *use case diagram*. Berikut langkah pembuatan *use case diagram* dari admin.

#### (1) Menggambarkan aktor dan *use case login*

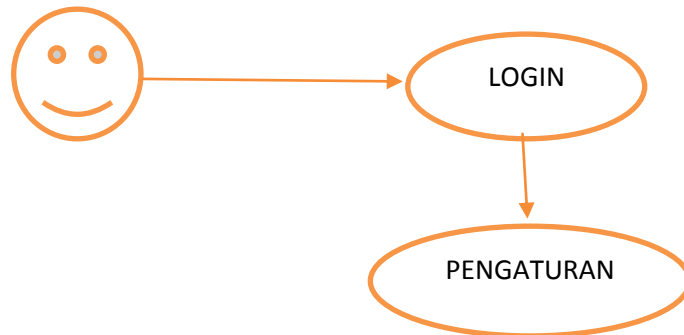
Langkah ini dilakukan pertama oleh peneliti karena langkah pertama yang dilakukan oleh admin ketika akan menggunakan sistem adalah login.



Gambar 7. Langkah Pertama Pembuatan *Use Case Diagram* Admin.

#### (2) Menggambarkan *use case* yang berhubungan dengan *use case login*.

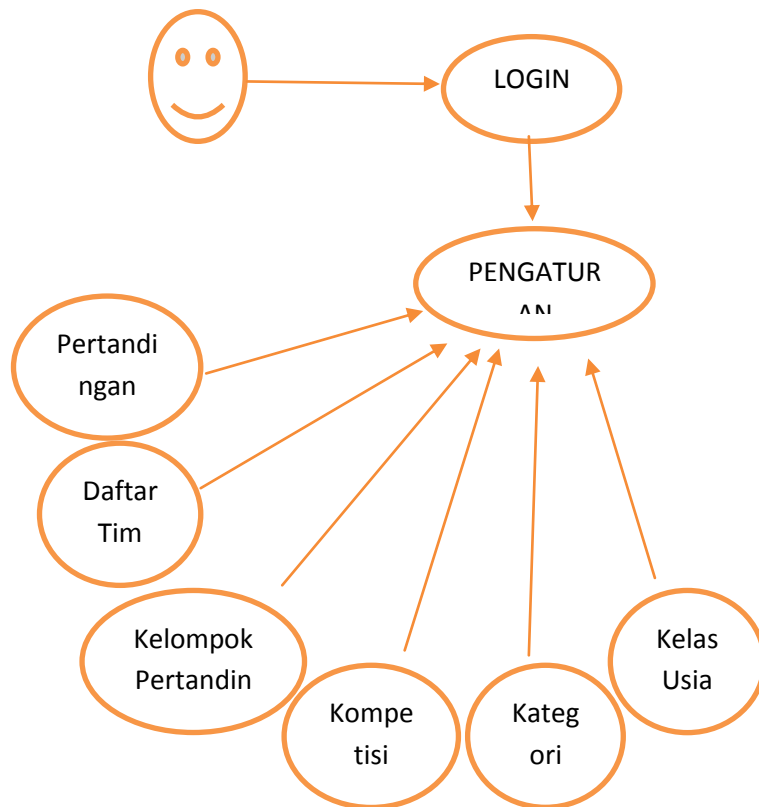
*Use case* yang berhubungan diantaranya mengarah pada *user* dan admin.



Gambar 8. Langkah Kedua Pembuatan *Use Case Diagram* Admin.

(3) Menggambarkan *use case* fungsi dari pengaturan admin

Gambaran *use case* fungsi pada pengaturan ini menjadi gambaran dari pengelolaan pertandingan yang dilakukan oleh admin. Pengelolaan pertandingan yang dibuat akan berhubungan dengan super admin sebagai pemverifikasi kompetisi dan user sebagai pendaftar pertandingan. Admin sangat berperan dalam pengaturan kompetisi yang dibuatnya sehingga pengguna akan mengetahui jadwal pertandingan yang akan diikutinya. Berikut gambaran mengenai fungsi pengaturan dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Langkah Ketiga Pembuatan *Use Case Diagram* Admin.

### c. *Use case diagram user*

*User* berperan dalam mengikuti pertandingan yang telah dibuat. *User* berperan sebagai pendaftar tim yang ikut serta dalam pertandingan. Dimana *user* dapat mendaftarkan beberapa tim yang dimilikinya dalam pertandingan yang telah diaktifkan oleh admin, setelah mendaftar admin akan memverifikasi tim *user*. Berikut definisi *use case* yang dilakukan oleh *user*.

Tabel 8. Definisi *Use Case user*

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Data	
	a. <i>View data</i>	Digunakan untuk menampilkan data <i>user</i>

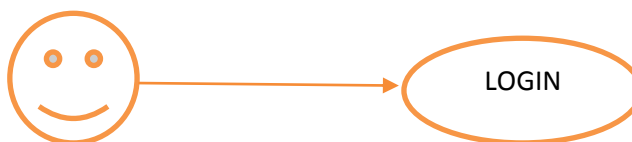


	b. <i>Update data</i>	Digunakan untuk mengupdate data <i>user</i> .
	c. <i>Delete data</i>	Digunakan untuk menghapus data <i>user</i>
	d. <i>Logout/Login</i>	Digunakan untuk keluar dan masuk dari pengelolaan <i>website</i> .
2.	Pengaturan	
	a. Kelola Tim	Digunakan untuk mengelola tim yang diikuti dalam kompetisi pertandingan
	b. Kelola <i>user</i>	Dapat mengelola <i>user/pengguna</i> .
	c. Tambah peserta	Dapat menambahkan peserta dalam sebuah tim yang diikuti dalam pertandingan.
	d. Daftar Tim	Mendaftarkan tim dalam sebuah kompetisi.
	e. Hapus Tim	Menghapus tim yang sudah didaftarkan.

Setelah deskripsi dibuat kemudian membuat *use case diagram*. Berikut langkah pembuatan *use case diagram* dari *user*.

(1) Menggambarkan aktor dan *use case login*

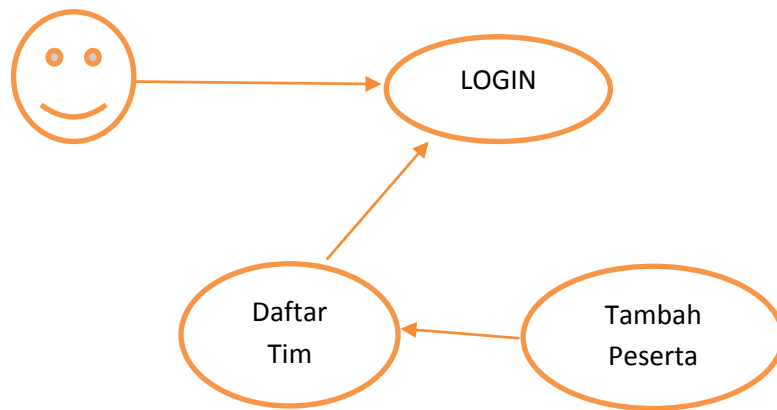
Langkah ini dilakukan pertama oleh peneliti karena langkah pertama yang dilakukan oleh *user* ketika akan menggunakan sistem adalah login.



Gambar 10. Langkah Pertama Pembuatan *Use Case Diagram User*

## (2) Menggambarkan pendaftaran tim

*User* dapat mendaftarkan beberapa tim yang diisi dengan jumlah peserta untuk diikuti dalam sebuah kompetisi yang telah diaktifkan oleh admin. Untuk mengetahui *use case* yang dipakai dapat dilihat pada gambar 11 berikut ini.



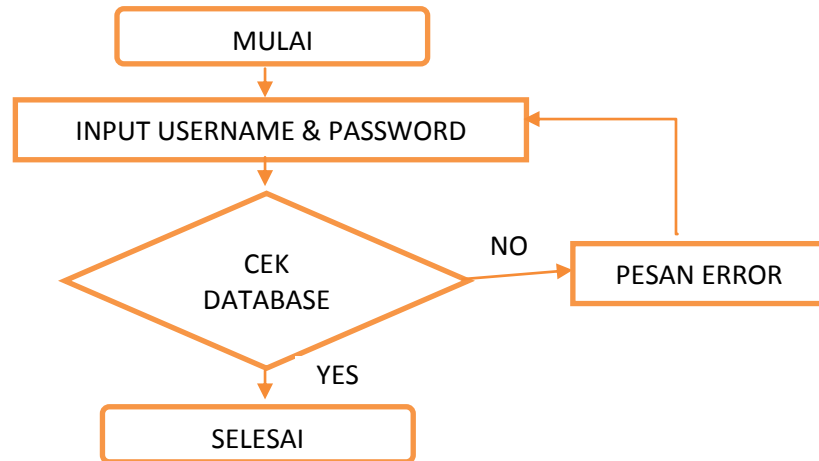
Gambar 11. Langkah Kedua Pembuatan *Use Case Diagram User*

## 2) Desain *flowchart*

Setelah merancang arsitektur *website*, kemudian membuat diagram alur menggunakan *flowchart* untuk menentukan setiap langkah dalam fungsi yang disediakan.

### a) *Flowchart login*

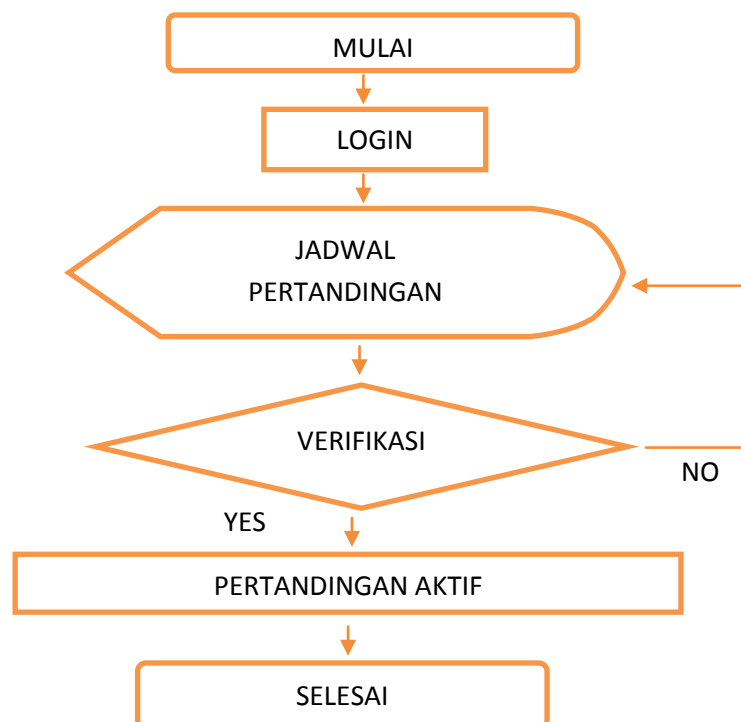
*Flowchart* ini digunakan saat proses login di *website* penjadwalan pertandingan seperti pada gambar 11.



Gambar 12. *Flowchart Login*

b) *Flowchart* verifikasi pertandingan oleh super admin

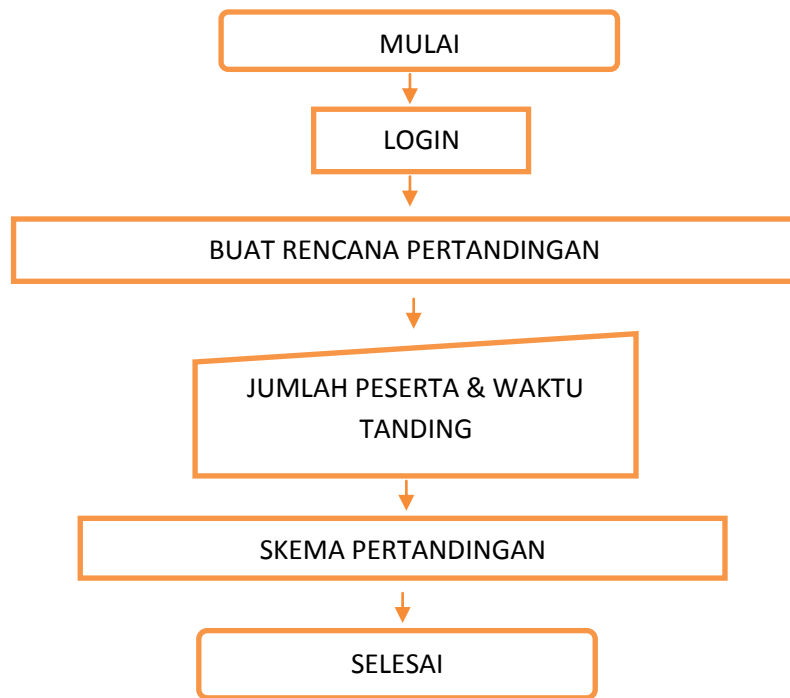
*Flowchart* untuk melakukan verifikasi pertandingan yang telah dibuat oleh admin dapat dilihat pada gambar 12:



Gambar 13. *Flowchart Verifikasi Pertandingan*

c) *Flowchart* membuat rencana pertandingan pada kompetisi

*Flowchart* ini dipakai oleh admin sebagai panduan dalam membuat rencana pertandingan suatu kompetisi. Kompetisi yang dibuat terlebih dahulu direncanakan sebelum diisi dengan data nama-nama tim yang telah didaftarkan oleh *user*. Rencana ini berisi jumlah tim yang ikut bertanding, jadwal pertandingan, dan waktu pertandingan. *Flowchart* ini dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. *Flowchart* Membuat Rencana Pertandingan oleh Admin

d) *Flowchart* membuat kompetisi, kategori pertandingan, kelas usia.

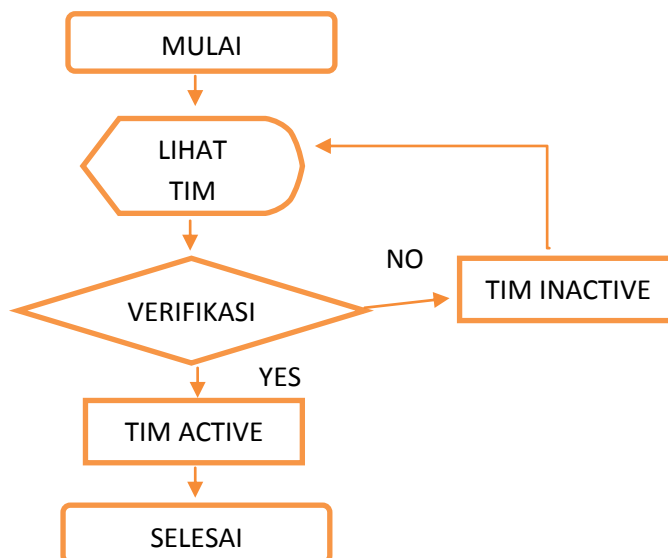
*Flowchart* ini dipakai dalam membuat kompetisi, kategori, kelas usia oleh admin. Alur ini dipakai dalam

mengelola suatu kompetisi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. *Flowchart* Membuat Kompetisi, Kategori Pertandingan, Kelas Usia.

e) *Flowchart* admin mem-verifikasi tim user

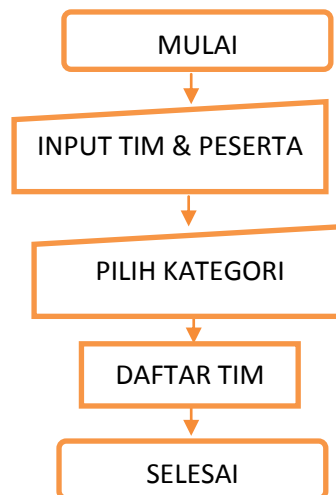


Gambar 16. *Flowchart* Admin Mem-Verifikasi Tim User

*Flowchart* ini digunakan untuk mem-verifikasi tim yang telah didaftarkan oleh *user* kedalam sebuah kompetisi. Apabila belum diverifikasi oleh admin, maka tim *user* tidak bisa mengikuti sebuah pertandingan. Gambar 16 memperlihatkan diagram alur aktivitas berikut.

f) *Flowchart user* mendaftarkan tim

Gambar 17 merupakan diagram alur untuk proses pendaftaran tim oleh *user*. *User* melakukan pendaftaran tim yang akan diikuti dalam suatu pertandingan yang telah memiliki status aktif oleh admin. Tim yang didaftarkan berisi nama tim dan kategori pertandingan yang akan diikuti. Kategori ini telah diaktifkan oleh admin, sehingga apabila memilih kategori lain tidak bisa. Setelah membuat tim, kemudian *user* menambah peserta dalam tim yang didaftarkan.



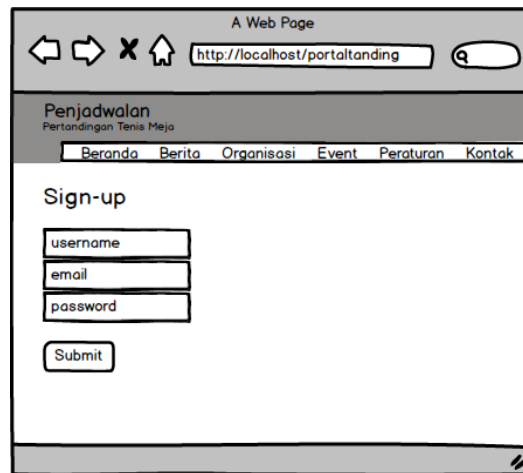
Gambar 17. *Flowchart User* Mendaftarkan Tim

### 3) Desain *Interface*

Desain *interface* dilakukan untuk membuat tampilan muka dari *website* penjadwalan pertandingan tenis meja. Berikut adalah tampilan muka *website* yang bisa diketahui:

#### a) Halaman *sign-up*

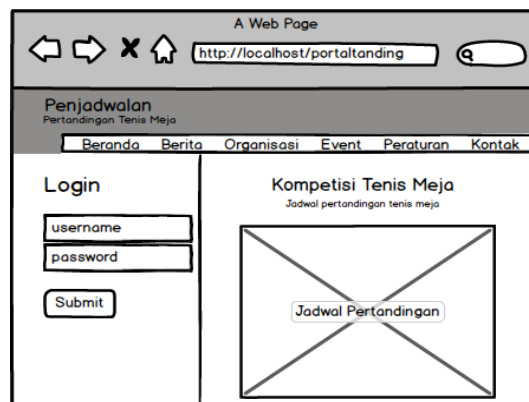
Halaman *sign-up* dapat dilihat pada gambar 18 dibawah ini. Halaman ini digunakan untuk mendaftar aktor baik bagi superadmin, admin, dan *user*/pengguna.



The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with the address bar displaying "http://localhost/portaltanding". The website header includes the title "Penjadwalan Pertandingan Tenis Meja" and a navigation menu with links: Beranda, Berita, Organisasi, Event, Peraturan, and Kontak. The main content area is titled "Sign-up" and contains three input fields labeled "username", "email", and "password", followed by a "Submit" button.

Gambar 18. Halaman *Sign-up*

#### b) Halaman *login*



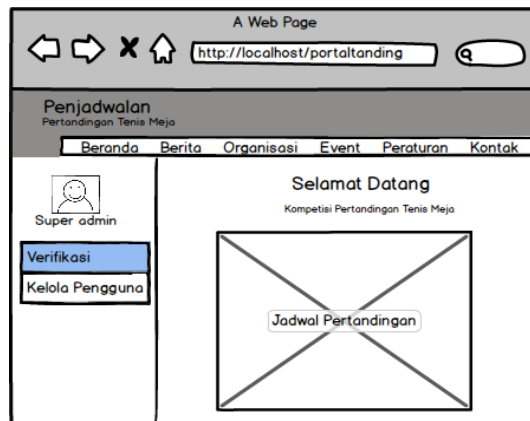
The screenshot shows the same web browser window as Gambar 18. The main content area is divided into two sections. On the left, titled "Login", are input fields for "username" and "password", and a "Submit" button. On the right, titled "Kompetisi Tenis Meja", is a placeholder box with a large 'X' and the text "Jadwal Pertandingan".

Gambar 19. Halaman *Login*

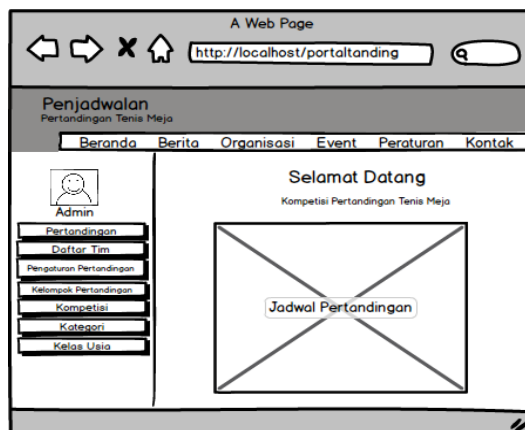
Halaman login digunakan untuk proses masuk dalam *website* penjadwalan pertandingan tenis meja. Pengguna harus memasukkan *username* dan *password* seperti pada gambar 18.

c) Halaman muka setelah *login*

Setelah dilakukan proses *login* maka muncul tampilan muka awal *website* penjadwalan pertandingan. Seperti pada gambar 20 halaman muka setelah *login* yang dimiliki oleh super admin. Halaman muka admin dapat dilihat pada gambar 21, sedangkan gambar 22 halaman muka *user*.

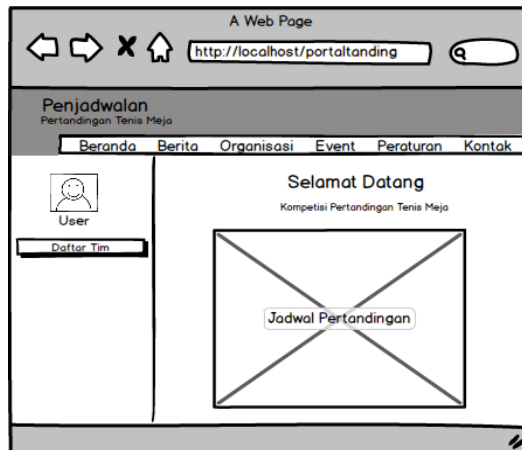


Gambar 20. Halaman Muka Super Admin



Gambar 21. Halaman Muka Admin

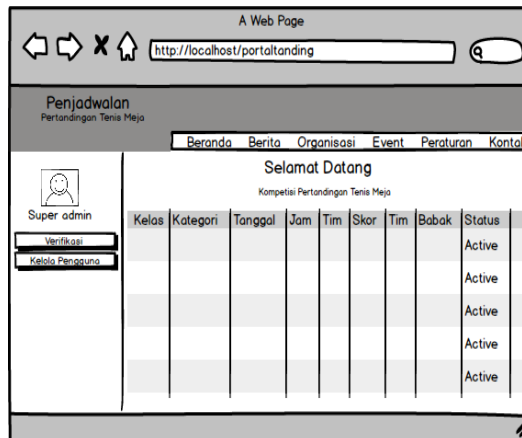




Gambar 22. Halaman Muka *User*

d) Halaman super admin verifikasi pertandingan

Gambar 23 memperlihatkan tampilan halaman untuk proses verifikasi pertandingan. Halaman ini digunakan untuk mengaktifkan kompetisi pertandingan yang telah dibuat oleh admin.

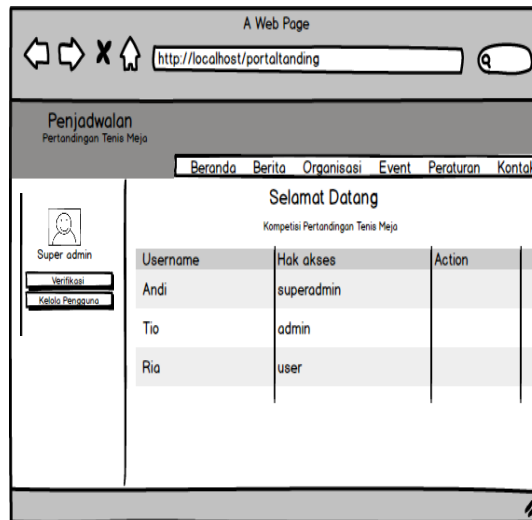


Gambar 23. Halaman Super Admin Verifikasi Pertandingan

e) Halaman super admin mengelola pengguna

Halaman untuk mengelola pengguna dapat dilihat pada gambar 24. Super admin dapat mengelola pengguna baik super

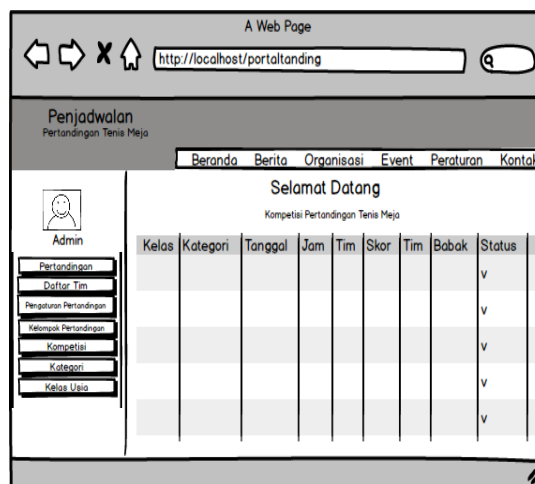
admin sendiri, admin, dan *user* serta mengelola hak akses tiap pengguna.



Gambar 24. Halaman Super Admin Mengelola Pengguna

f) Halaman admin mengatur kompetisi

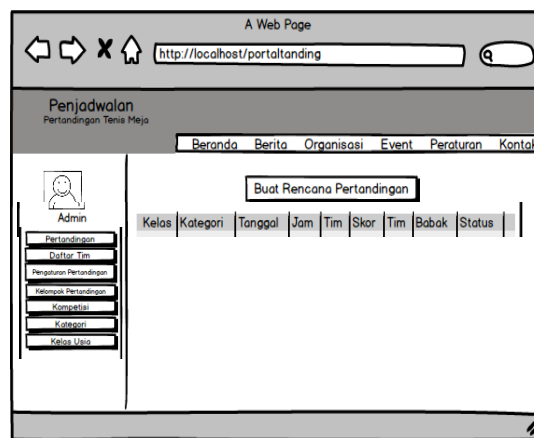
Halaman untuk mengatur sebuah kompetisi dilakukan oleh admin. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 25 dibawah ini.



Gambar 25. Halaman Admin Mengatur Kompetisi

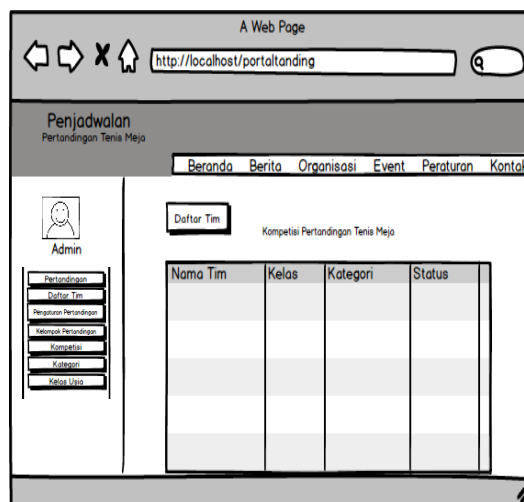
g) Halaman admin membuat rencana/skema pertandingan

Gambar 26 merupakan gambaran perencanaan pertandingan yang dibuat oleh admin. Halaman ini akan memudahkan skema pertandingan yang dibuat. Dimana halaman ini akan menampilkan nama tim yang akan bertanding, waktu pertandingan, dan jadwal pertandingan dengan hasil skor yang didapat serta babak pertandingan hingga final.



Gambar 26. Halaman Admin Membuat Rencana/Skema Pertandingan

h) Halaman admin mendaftarkan tim *user*

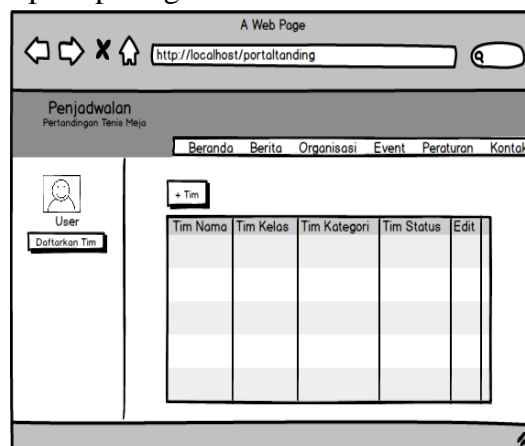


Gambar 27. Halaman Admin Mendaftar Tim *User*

Halaman admin mendaftar tim *user* dapat dilihat pada gambar 27. Pendaftaran ini dilakukan sebagai bentuk verifikasi tim dari *user* agar diikutkan dalam kompetisi.

i) Halaman *user* mendaftar tim

Halaman ini digunakan untuk pendaftaran tim *user*. Tim *user* yang didaftarkan berisi nama tim, kategori pertandingan yang akan diikuti, dan nama peserta dalam tim yang akan bertanding seperti pada gambar 28.



Gambar 28. Halaman *User* Mendaftar Tim

### 3. Pemodelan

Implementasi merupakan penerjemahan kedalam bahasa pemrograman berdasarkan analisis dan desain yang telah dirancang sebelumnya. Berikut implementasi *user interface*.

a. Implementasi halaman *sign-up*

Berdasarkan gambar 29, pengguna melakukan pengisian data *username*, *email*, dan *password* setelah itu klik tombol “*Sign-up*”.

Signup

Please fill out the following fields to signup:

Username  
superadmin

Email  
superadmin@superadmin.com

Password  
\*\*\*\*\*

Signup

Gambar 29. Implementasi Halaman *Sign-up*

b. Implementasi halaman login

Username  
admin

Password  
\*\*\*\*\*

☒ Remember Me


If you forgot your password you can [reset it.](#)

Login Sign Up ?

Gambar 30. Implementasi Halaman *Login*

Login digunakan untuk masuk kedalam *website* penjadwalan pertandingan tenis meja. Pada gambar 30, baik super admin, admin, dan *user* melakukan proses *login*.

c. Implementasi halaman muka setelah *login*



Selamat datang, superadmin  
Anda terdaftar sebagai,  
**Super Admin**

Verifikasi Pertandingan

Kelola Pengguna

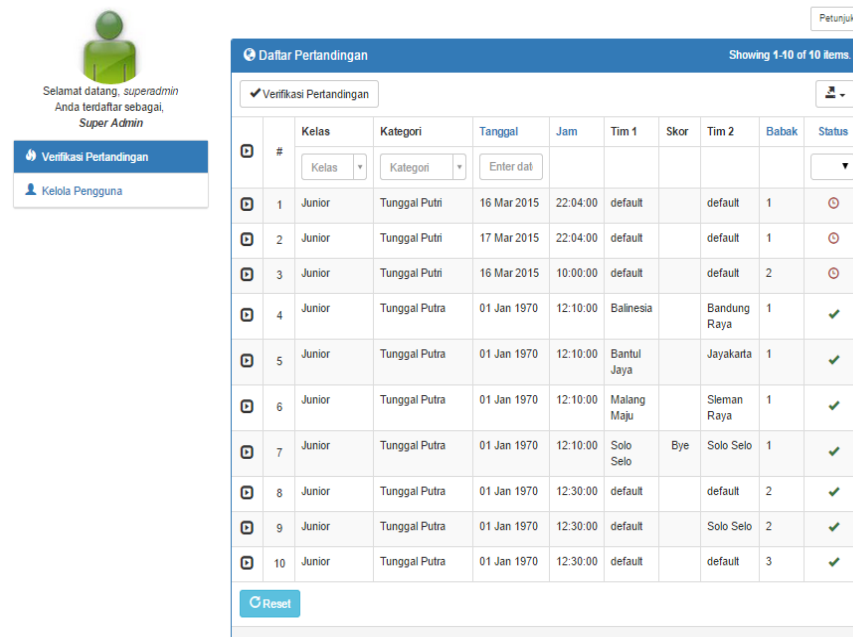
Users

Showing 1-4 of 4 items.

#	Username	Hak Akses	Actions
1	superadmin	Super Admin	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
2	admin	Admin	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
3	user	Pengguna	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
4	user1	Pengguna	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 31. Implementasi Halaman Muka Setelah *Login*

d. Implementasi halaman super admin verifikasi pertandingan



Selamat datang, superadmin  
Anda terdaftar sebagai  
Super Admin

Verifikasi Pertandingan  
Kelola Pengguna

Daftar Pertandingan Showing 1-10 of 10 items

Verifikasi Pertandingan

#	Kelas	Kategori	Tanggal	Jam	Tim 1	Skor	Tim 2	Babak	Status
1	Junior	Tunggal Putri	16 Mar 2015	22:04:00	default		default	1	
2	Junior	Tunggal Putri	17 Mar 2015	22:04:00	default		default	1	
3	Junior	Tunggal Putri	16 Mar 2015	10:00:00	default		default	2	
4	Junior	Tunggal Putra	01 Jan 1970	12:10:00	Balnesia		Bandung Raya	1	✓
5	Junior	Tunggal Putra	01 Jan 1970	12:10:00	Bantul Jaya		Jayakarta	1	✓
6	Junior	Tunggal Putra	01 Jan 1970	12:10:00	Malang Maju		Sleman Raya	1	✓
7	Junior	Tunggal Putra	01 Jan 1970	12:10:00	Solo Selo		Bye Solo Selo	1	✓
8	Junior	Tunggal Putra	01 Jan 1970	12:30:00	default		default	2	✓
9	Junior	Tunggal Putra	01 Jan 1970	12:30:00	default		Solo Selo	2	✓
10	Junior	Tunggal Putra	01 Jan 1970	12:30:00	default		default	3	✓


Reset

Gambar 32. HalamanSuper Admin Verifikasi Pertandingan

Berdasarkan gambar 32, super admin melakukan verifikasi pertandingan yang telah dibuat oleh admin. Selain melakukan verifikasi, super admin juga bisa mengelola pengguna. Verifikasi pertandingan ini sesuai dengan rencana pertandingan yang dibuat admin dengan jumlah peserta yang ada, jadwal dan waktu pertandingan yang dibuat, skor pertandingan, dan babak pertandingan yang dibuat.

e. Implementasi halaman super admin mengelola pengguna

Tampilan pada gambar 33 dapat diketahui super admin dapat mengelola pengguna user dan admin. Aktifitas yang dilakukan dapat melihat, mengganti, dan menghapus data seperti pada tombol *action* yang ada.



Selamat datang, *superadmin*  
Anda terdaftar sebagai,  
*Super Admin*

[Verifikasi Pertandingan](#)
[Kelola Pengguna](#)


## Users

Showing 1-4 of 4 items.

#	Username	Hak Akses	Actions
1	superadmin	Super Admin	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
2	admin	Admin	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
3	user	Pengguna	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
4	user1	Pengguna	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 33. Halaman Super Admin Mengelola Pengguna

f. Implementasi halaman admin mengatur kompetisi



Selamat datang, *admin*  
Anda terdaftar sebagai,  
*Admin*

[Pertandingan](#)
[Daftar Tim](#)
[Pengaturan Kompetisi](#)
[Kelompok Pertandingan](#)
[Kompetisi](#)
[Kategori](#)
[Kelas Usia](#)

[+ Kompetisi](#)

Hanya ada **satu** kompetisi yang aktif dalam satu waktu.


Showing 1-3 of 3 items.

#	Nama	Sistem Pertandingan	Status Kompetisi	Actions
1	default	gugur	Inactive	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
2	Kompetisi Nasional	Gugur	Active	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
3	Kompetisi Kota	Gugur	Inactive	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 34. Implementasi Halaman Admin Mengatur Kompetisi

Halaman ini dapat dilakukan pengelolaan kompetisi, seperti pada gambar 34 terdapat beberapa pilihan. Pilihan pengaturan diantaranya kelompok pertandingan, kompetisi, kategori, dan kelas usia. Pada pengaturan kompetisi, admin dapat mengaktifkan kompetisi yang telah dibuat seperti pada gambar tertera status kompetisi adalah “active” karena telah diverifikasi superadmin.

g. Implementasi halaman admin membuat rencana/skema pertandingan



Selamat datang, *admin*  
Anda terdaftar sebagai,  
*Admin*

[Pertandingan](#)
[Daftar Tim](#)
[Pengaturan Kompetisi](#)
[Kelompok Pertandingan](#)

No results found.

[+ Buat Rencana Pertandingan](#)

[Daftar Pertandingan](#) Belum ada peserta yang terdaftar dalam kelompok pertandingan ini !

#	Nomor Tanding	Babak	Tanggal	Jam	Tim 1	Skor	Skor	Tim 2	Actions
No results found.									

Gambar 35. Implementasi Membuat Rencana Pertandingan

Gambar 36. Implementasi menambahkan jumlah peserta pada pertandingan

#	Tim ID	Tim Id1	Tanggal	Jam	Actions
1	-	-	01 Jan	21:58	[Icons]
2	-	-	01 Jan	21:58	[Icons]
3	-	-	01 Jan	21:58	[Icons]
4	-	-	01 Jan	21:58	[Icons]

#	Nomor Tanding	Babak	Tanggal	Jam	Tim 1	Skor	Skor	Tim 2	Actions
No results found.									

Gambar 37. Implementasi mengatur jadwal rencana pertandingan

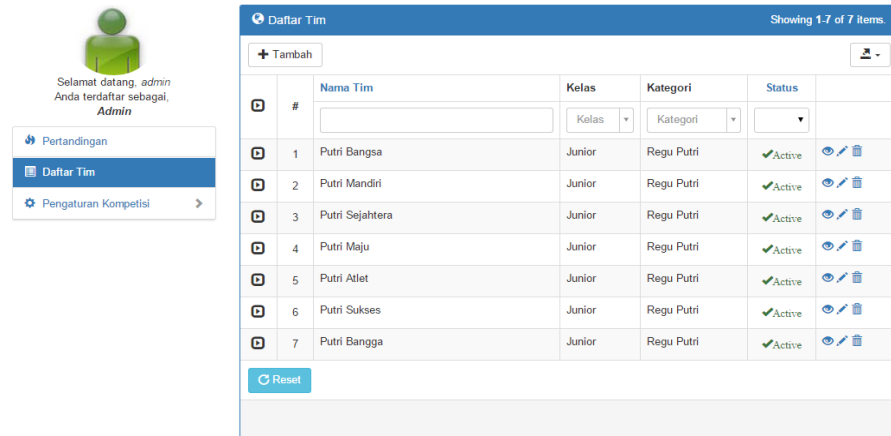
Dalam membuat rencana pertandingan yang dilakukan oleh admin dapat dilihat pada gambar 35. Setelah membuat rencana pertandingan kemudian memasukan jumlah peserta seperti gambar 36. Setelah klik “submit” kemudian mengatur jadwal rencana pertandingan dan waktu pertandingan hingga selesai seperti pada gambar 37. Kemudian klik “submit” hingga skema pertandingan selesai dibuat.

#### h. Implementasi halaman admin mendaftarkan tim *user*

Pada gambar 38, admin akan melakukan proses pendaftaran tim *user* yang akan diikutsertakan dalam pertandingan. Pendaftaran ini dilakukan dengan cara klik tombol pada status tim. Pada gambar



tertera status “active” yang berwarna hijau menandakan tim *user* telah didaftarkan ke pertandingan.

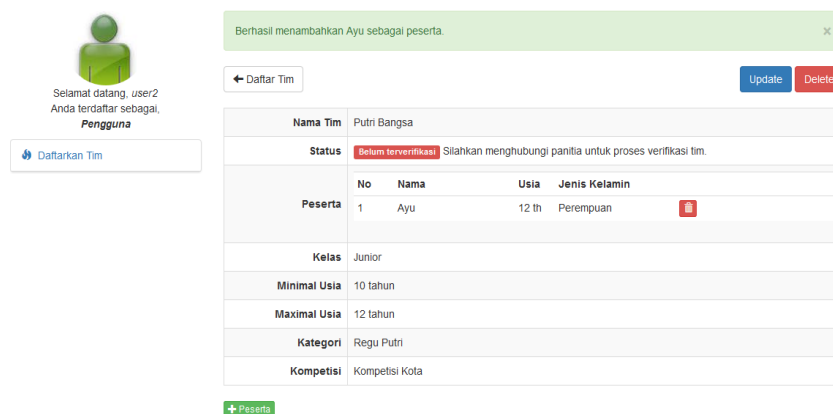


Gambar 38. Implementasi Halaman Admin Mendaftar Tim *User* dalam Pertandingan.

i. Implementasi halaman *user* mendaftar tim



Gambar 39. Implementasi Halaman *User* Mendaftar Tim



Gambar 40. Penambahan Peserta dalam Tim oleh *User*

Berdasarkan gambar 39, *user* melakukan pendaftaran timnya untuk ikut serta dalam pertandingan. Selain membuat tim, *user* menambahkan peserta dalam tim seperti gambar 40 sehingga setiap tim memiliki peserta yang akan bertanding sesuai dengan kelas usia yang diikutkan dalam kompetisi.

j. Implementasi tampilan jadwal pertandingan tenis meja yang dibuat.

Gambar 41 memperlihatkan hasil akhir dari penjadwalan pertandingan tenis meja yang dibuat. Hasil ini dapat dicetak dengan cara klik pada tombol pilihan cetak dipojok kanan atas. Hasil jadwal dapat di-*export* kedalam bentuk *pdf*, *Microsoft Excel*, dan lainnya.

Daftar Pertandingan

Showing 1-7 of 7 items.

Tambah

Update

Delete

#	Kelas	Kategori	Tanggal	Jam	Tim 1	Skor	Tim 2	Babak	Status
	<div>Kelas</div>	<div>Kategori</div>	<div>Enter date</div>						<div></div>
<div></div> 1	Junior	Regu Putri	01 Jan 1970	19:00:00	Putri Atlet	1 - 0	Putri Bangsa	1	<div></div>
<div></div> 2	Junior	Regu Putri	01 Jan 1970	19:00:00	Putri Bangsa	3 - 2	Putri Maju	1	<div></div>
<div></div> 3	Junior	Regu Putri	01 Jan 1970	19:00:00	Putri Mandiri	5 - 3	Putri Sejahtera	1	<div></div>
<div></div> 4	Junior	Regu Putri	01 Jan 1970	19:00:00	Putri Sukses	Bye	Putri Sukses	1	<div></div>
<div></div> 5	Junior	Regu Putri	01 Jan 1970	07:00:00	Putri Atlet		Putri Bangsa	2	<div></div>
<div></div> 6	Junior	Regu Putri	01 Jan 1970	07:00:00	Putri Mandiri		Putri Sukses	2	<div></div>
<div></div> 7	Junior	Regu Putri	01 Jan 1970	10:00:00	default		default	3	<div></div>

Reset

Gambar 41. Implementasi Tampilan Jadwal Pertandingan

## 4. Konstruksi

### a. Pengujian Aspek Materi

Hasil pengujian aspek materi dapat dilihat pada tabel 14 berikut ini.

Tabel 9. Hasil Pengujian Aspek Materi

Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan
<b>A. Accuracy</b>		
1. <i>Website</i> ini sudah menyediakan jenis pertandingan yang benar.	4	5
2. <i>Website</i> ini sudah menyediakan kelas pertandingan yang benar.	4	5
3. <i>Website</i> ini sudah menyediakan nomor pertandingan yang benar.	4	5
4. <i>Website</i> ini sudah menyediakan sistem pertandingan yang benar.	4	5
5. <i>Website</i> ini sudah menyediakan bagan pertandingan yang benar.	4	5
6. Sistematika penyusunan jadwal pertandingan <i>website</i> ini sudah benar.	4	5
7. Secara keseluruhan <i>website</i> ini sudah berfungsi sesuai peraturan dan ketentuan yang berlaku.	4	5
	28	35

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Uji Kelayakan Materi} &= \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \\
 &= \frac{28}{35} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

#### b. Pengujian Aspek Media

Hasil pengujian aspek media dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Pengujian Aspek Media

No	Aspek	Pernyataan	Skor yang didapat	Skor yang diharapkan
A	<i>Reliability</i>	1. <i>Completeness</i> - <i>Website</i> ini memberikan semua fungsi dan	5	5

		kapasitas yang saya perlukan.		
		2. <i>Consistency</i> - <i>Website</i> ini memiliki layanan menu yang konsisten.	5	5
		3. <i>Traceability</i> - <i>Website</i> ini memiliki menu-menu yang disusun secara terstruktur dan jelas kegunaannya.	4	5
B	<i>Reliability</i>	1. <i>Accuracy</i> - Informasi yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas	5	5
		2. <i>Error Tolerance</i> - Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.	5	5
		3. <i>Simplicity</i> - Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.	3	5
C	<i>Integrity</i>	1. <i>Access Control</i> - <i>Website</i> ini dapat mengontrol akses pengguna dengan membatasi hak akses.	3	5
D	<i>Usability</i>	1. <i>Communicativeness</i>	5	5

		- <i>Website</i> menggunakan bahasa dan petunjuk yang komunikatif.		
		2. <i>Operability</i> - Pengoperasian <i>website</i> ini tergolong mudah dan tidak membingungkan.	5	5
		3. <i>Training</i> - <i>Website</i> ini menyediakan layanan petunjuk penggunaan untuk membantu pengguna.	4	5
Jumlah			45	50

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Uji Kelayakan Media} &= \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \\
 &= \frac{45}{50} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

### c. Pengujian Aspek Pengguna

Hasil pengujian aspek pengguna dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Pengujian Aspek Pengguna

Pernyataan	Skor yang didapat	Skor yang diharapkan
<i>A. Operability</i>		
1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.	72	90
2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.	72	90
3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan	75	90

dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.		
4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.	73	90
5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.	73	90
6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.	75	90
<b>B. <i>Learnability</i></b>		
1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.	74	90
2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.	74	90
3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.	74	90
4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.	71	90
5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.	79	90
6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.	77	90
<b>C. <i>Understandibility</i></b>		
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.	73	90
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.	72	90
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.	71	90

<b>D. Attractiveness</b>		
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.	66	90
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.	69	90
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.	73	90
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.	79	90
Jumlah	1392	1710

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Uji Kelayakan Pengguna} &= \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \\
 &= \frac{1392}{1710} \times 100\% \\
 &= 81,4035 \%
 \end{aligned}$$

## B. Pembahasan

Pembahasan hasil pengujian *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja adalah sebagai berikut:

### 1. Aspek Materi

Hasil pengujian aspek materi dengan menggunakan kuesioner mendapatkan persentase sebesar 80 %. Berdasarkan interpretasi kelayakan skor yang didapat mengacu pada kategori kelayakan oleh Sugiyono.

Tabel 12. Kategori Kelayakan(Sugiyono, 2008: 94)

No	Kategori	Persentase
1	Sangat layak	81%-100%
2	Layak	61%-80%
3	Cukup layak	41%-60%
4	Kurang layak	21%-40%
5	Sangat kurang layak	0%-20%

Besaran persentase ini termasuk dalam kriteria layak karena beberapa materi yang ada berfungsi dengan baik dan benar.

## 2. Aspek Media

Hasil pengujian aspek media mendapatkan persentase sebesar 90 %. Hasil ini kemudian dikonversikan kedalam kriteria kelayakan sehingga hasil pengujian aspek media termasuk dalam kategori sangat layak.

## 3. Aspek Pengguna

Hasil pengujian aspek pengguna yang mengacu pada *Quantifying The User Experience Practical Statistics for User Research* (Lewis, 2012: 78) mendapatkan persentase sebesar 81,4035 %. Hasil ini kemudian dikonversi sehingga *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil dari pembuatan dan pengembangan *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman dan *database MySQL* dapat membantu pembuatan jadwal pertandingan tenis meja.
2. Hasil pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut: a) aspek materi mendapatkan persentase 80 %; b) aspek media mendapatkan persentase 90 %; c) aspek pengguna mendapatkan persentase 81,4035 %. Dari hasil pengujian ini maka dapat disimpulkan bahwa *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja sangat layak digunakan.

#### **B. Keterbatasan Produk**

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti, masih ada kekurangan yang ada dalam produk. Keterbatasan yang ada meliputi:

1. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini hanya berupa *prototype*.
2. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini baru menggunakan *localhost*.
3. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja ini baru menggunakan sistem pertandingan gugur.

### **C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan keterbatasan yang telah dikemukakan di atas, pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat memenuhi beberapa hal seperti:

1. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja dapat digunakan secara masal.
2. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja dapat digunakan dengan berbagai *browser*.
3. *Website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja menggunakan semua sistem pertandingan yang ada.

### **D. Saran**

Mengingat dalam penelitian masih memiliki kekurangan, peneliti menyarankan beberapa pengembangan lanjut yang dapat dilakukan yaitu:

1. Teknik pengujian *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja menggunakan ISO 9126.
2. Pengembangan terus dilakukan guna penyempurnaan *website* penjadwalan sistem pertandingan tenis meja agar bisa diimplementasikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anik Ghufron. (2007). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Arian Tegar. (2013). Pengertian Website. Diakses dari <http://tegarian.blogspot.com> pada tanggal 31 Juli 2013, jam 09:20 WIB.
- Bandi Utama, dkk. (2004). *Kemampuan bermain Tennis Meja Studi Korelasi Antara Kelincahan dan Kemampuan Pukulan dengan Kemampuan Bermain Tennis Meja*. Laporan Penelitian. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Depdiknas. (2003). *Permainan Tennis Meja*. Jakarta: Depdiknas
- Byl John. (2006). *Organizing Successful Tournaments*. Ontario: Human Kinetics
- Farittodi Barri Arrohhim. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Stempel "Si Cerdas" (Silat Ceria dan Tangkas) Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Pencak Silat Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi:FIK UNY
- FI Lexy J.Moleong. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.
- Galingging W. (2007). *STANDAR PELAKSANAAN PERTANDINGAN NASIONAL & INTERNASIONAL*. Jakarta: PTMSI
- Hariato Bambang. (2008). *Dasar Informatika & Ilmu Komputer*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Hodges, Larry. (2007). *Step to Success Tennis Meja Tingkat Pemula*. (Eri D Nasution. Terjemahan). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Lewis, J. R. (2012). *Quantifying The User Experience Practical Statistics For User Research*. USA: Elsevier Inc.
- Nurchahyo Fathan. (2007). *Administrasi Organisasi Pendidikan Jasmani*. Bahan ajar mata kuliah. Yogyakarta: FIK UNY
- O'brien, J.F. (2006). *Pengantar Sistem Informasi (Introduction to Information system)*. Jakarta: PT. Salemba Emban Patria.
- Punaji Setyosari. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Putra Nusa. (2011). *RESEARCH & DEVELOPMENT*. Jakarta: PT. RajaGrafindo

Presman, Roger S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7 (Buku Satu)*. Penerjemah: Adi Nugroho, George John Leopold Nikijuluw, thesia Herlina Rachadiani dan Ike Kurniawati Witaya. Yogyakarta: Andi Offset.

Sardi, I. (2004). *Manajemen, desain dan pengembangan situs web dan adobe photoshop 7.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R And D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

-----.(2014). Kejuaraan Tenis Meja Donic Walikota Cup. Diakses dari <https://gudeg.net/id/agenda/2014/04/1967/Kejuaraan-Tenis-Meja-DONIC-Walikota-Cup-.html#.VSxUyleofIU> pada tanggal 12 April 2015, jam 22:15 WIB.

-----.(2014). Peraturan Tenis Meja 2014-2015. Jakarta: PB PTMSI.

-----, (2014). Situs Web. Diakses dari [http://id.wikipedia.org/wiki/Situs\\_web](http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web). pada tanggal 28 Oktober 2014, jam 15:30 WIB.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi Materi

Hal : Permohonan validasi

Lampiran : 1 Bandel Angket

Yth. Bapak Drs. Raden Sunardianta, M.Kes

Di tempat

Dengan Hormat,

Dalam rangka memperoleh data instrumen penelitian skripsi yang berjudul "*WEBSITE* PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA", maka dengan ini saya :

Nama : Arry Sandy

Nim : 09602241033

Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Tomoliyus, M.S

Mohon Kepada Bapak untuk bersedia memberikan saran, masukan, serta penilaian validasi materi pada lembar instrumen penelitian yang terlampir berikut. Demikian permohonan ini disusun.

Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 19 Maret 2015

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Tomoliyus, M.S  
NIP. 19570618 198203 1 004

Pemohon



Arry Sandy  
NIM. 09602241033

## Lampiran 2. Lembar Penilaian Ahli Materi

### LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Ahli Materi : Drs R. Sunardiana, M. Kes

Pekerjaan : Dosen

Petunjuk :

- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku ahli materi terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka ahli materi semakin setuju.
- Ahli materi dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.
- Ahli materi dimohon memberikan kesimpulan dengan melingkari nomor sesuai dengan pendapat ahli materi.


Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Reliability	A. Accuracy					
	1. <i>Website</i> ini sudah menyediakan jenis pertandingan yang benar.				✓	
	2. <i>Website</i> ini sudah menyediakan kelas pertandingan yang benar.				✓	
	3. <i>Website</i> ini sudah menyediakan nomor pertandingan yang benar.				✓	
	4. <i>Website</i> ini sudah menyediakan sistem pertandingan yang benar.				✓	
	5. <i>Website</i> ini sudah menyediakan bagan pertandingan yang benar.				✓	
	6. Sistematisa penyusunan jadwal pertandingan <i>website</i> ini sudah benar.				✓	
	7. Secara keseluruhan <i>website</i> ini sudah berfungsi sesuai peraturan dan ketentuan yang berlaku.				✓	

Saran: Lakukan proses penelitian dengan  
percepatan cermatnya

### Kesimpulan

1. Dapat dilaksanakan/dilanjutkan
2. Dapat dilaksanakan dengan revisi
3. Tidak dapat dilaksanakan

Yogyakarta 20/3 2015  
Ahli Materi

  
(R. Sunardiarta)



### Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Media

Hal : Permohonan validasi

Lampiran : 1 Bandel Angket

Yth. Bapak Deny Budi Hertanto, M.Kom

Di tempat

Dengan Hormat,

Dalam rangka memperoleh data instrumen penelitian skripsi yang berjudul "*WEBSITE* PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA", maka dengan ini saya :

Nama : Arry Sandy

Nim : 09602241033

Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Tomoliyus, M.S

Mohon Kepada Bapak untuk bersedia memberikan saran, masukan, serta penilaian validasi media pada lembar instrumen penelitian yang terlampir berikut. Demikian permohonan ini disusun. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 19 Maret 2015

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

Pemohon



Prof. Dr. Tomoliyus, M.S  
NIP. 19570618 198203 1 004



Arry Sandy  
NIM. 09602241033

#### Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Media

<b>LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA</b> <b>WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA</b>							
Nama Ahli Media	: Deny Budi Hertanto, M.Kom.						
Pekerjaan	: Dosen PT. Elektro FT UNY						
Petunjuk :	a. Berilah tanda <i>checklist</i> (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku ahli media terhadap penggunaan <i>Website</i> Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja. b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka ahli media semakin setuju. c. Ahli media dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan. d. Ahli media dimohon memberikan kesimpulan dengan melingkari nomor sesuai dengan pendapat ahli.						
No	Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
			1	2	3	4	5
A	Correctness	1. <i>Completeness</i> - <i>Website</i> ini memberikan semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan.					✓
		2. <i>Consistency</i> - <i>Website</i> ini memiliki layanan menu yang konsisten.					✓
		3. <i>Traceability</i> - <i>Website</i> ini memiliki menu-menu yang disusun secara terstruktur dan jelas kegunaannya.				✓	
B	Reliability	1. <i>Accuracy</i> - Informasi yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas					✓
		2. <i>Error Tolerance</i> - Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.			✓		
		3. <i>Simplicity</i> - Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.			✓		

C	Integrity	1. Access Control - Website ini dapat mengontrol akses pengguna dengan membatasi hak akses.					✓
D	Usability	1. Communicativeness - Website menggunakan bahasa dan petunjuk yang komunikatif.					✓
		2. Operability - Pengoperasian website ini tergolong mudah dan tidak membingungkan.				✓	
		3. Training - Website ini menyediakan layanan petunjuk penggunaan untuk membantu pengguna.					✓


Saran: Tampilan dibuat lebih menarik, sebaiknya menu  
dibuaturut sesuai langkah: membuat event pertandingan

#### Kesimpulan

1. Dapat dilaksanakan/dilanjutkan
2. Dapat dilaksanakan dengan revisi
3. Tidak dapat dilaksanakan

Yogyakarta, 19 / 3 / 2015

Ahli Media

  
 (Deny Budi Hertanto, M. Kom.)

## Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 214/UN.34.16/PP/2015  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

23 Maret 2015

Yth. : Pengelola UKM Tennis Meja UNY

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Arry Sandy  
NIM : 09602241033  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Maret s.d April 2015  
Tempat/obyek : UKM Tennis Meja UNY  
Judul Skripsi : Website Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan,

Agus Sudarko, M.S.





NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

1. Pengelola UKM Tennis Meja UNY
2. Kaprodi. PKO
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.



**Lampiran 6. Surat Keterangan dari UKM Tennis Meja UNY**

	<b>UNIT KEGIATAN MAHASISWA TENIS MEJA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <i>Sekretariat : Hall Tennis Meja Lantai 2</i>
<hr/>	
<b><u>SURAT KETERANGAN</u></b> Nomor : 01/S.KET/UKM TM/III/2015	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini:</p> <p>Nama : Janu Putra Bawono</p> <p>NIM : 12601241055</p> <p>Prodi/Fakultas : PJKR/FIK</p> <p>Jabatan : Sekretaris</p> <p>Menerangkan Bahwa :</p> <p>Nama : Arry Sandy</p> <p>NIM : 09602241033</p> <p>Prodi : PKO</p> <p>Fakultas : FIK</p> <p>Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian di UKM Tennis Meja UNY tahun 2015. Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>	
Ketua	Yogyakarta, 24 Maret 2015
	 Sekretaris
Aris Widianoro NIM. 13601241025	 Janu Putra Bawono NIM.12601241055

## Lampiran 7. Daftar Anggota UKM Tennis Meja Tahun 2015



UNIT KEGIATAN MAHASISWA TENIS MEJA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
*Sekretariat : Hall Tennis Meja Lantai 2*

### Anggota UKM Tennis Meja UNY Tahun 2015

NO	NAMA	NIM / NIP	JABATAN
1	Aris Widianoro	13601241025	Ketua
2	Janu Putra Bawono	12601241055	Sekretaris I
3	Ima Nandasari	14603144018	Bendahara I
4	Risa Nurhayati	12603141049	Bendahara II
5	Maulana Andika	14812144017	SiePertandingan
6	Labib W	13601244049	SiePertandingan
7	Ramdan Nugraha	13602241026	SiePertandingan
8	Krisna Aditiya	13406241031	SieHumas
9	Iis mega Efendi	12601244018	SieHumas
10	Andi	11602241007	SiePerlengkapan
11	Galih Widhyatmoko	11601241084	SiePerlengkapan
12	Putut Indramawan	12602241045	SiePerlengkapan
13	Riski Ramadhani	14601241074	SiePerlengkapan
14	Tatag Sisyanwan	11601241066	SieWasit
15	Moh Nur Indra Setiawan	12601244005	SieWasit
16	Krisna Panji	11601241099	SieWasit
17	Doni Saputra	11601241097	SieKebersihan
18	Tatag Widianoro	11602441080	SieKebersihan



## Lampiran 8. Lembar Penilaian Pengguna

LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA						
WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA						
Nama Responden	: KRISNA... Aditya Wicaksono					
Pekerjaan	: Mahasiswa.....					
Petunjuk :						
<p>a. Berilah tanda <i>checklist</i> (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan <i>Website</i> Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja.</p> <p>b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.</p> <p>c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.</p>						
Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.					✓
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.				✓	
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	B. <i>Learnability</i>					✓
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.					✓
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.				✓	
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.					✓	

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.					✓
C. <i>Understandability</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.					✓
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.					✓
D. <i>Attractiveness</i>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.					✓
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.					
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.					✓

Saran: Website yang telah di rancang ini harus di perkenalkan ke umum karena menurut saya web semacam ini akan berguna dan perkembangan global yg semakin pesat

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

26 - 3 - 2015

Responden

(KRISNA ADITYA U.....)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Tatag Widianoro

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	<b>A. Operability</b>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.					✓
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.				✓	
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	<b>B. Learnability</b>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.					✓
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.					✓
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.					✓
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.					✓

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.				✓	
<b>C. Understandability</b>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.				✓	
<b>D. Attractiveness</b>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.			✓		
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.			✓		
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.					✓

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

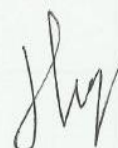
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 25 Maret 2015

Responden



(Tatag Widiyanto)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden

: Tatag Sisyaawan

Pekerjaan

: Mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	<b>A. Operability</b>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.			✓		
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.			✓		
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	<b>B. Learnability</b>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.			✓		
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.				✓	
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.			✓		
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.				✓	

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.				✓	
C. <i>Understandibility</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.			✓		
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.					✓
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.				✓	
D. <i>Attractiveness</i>				✓	
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.					
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.					✓
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.				✓	

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 24 Maret 2015

Responden



(Tatag Sisyanan)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Riski Ramadhani

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.				✓	
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.				✓	
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	B. <i>Learnability</i>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.				✓	
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.				✓	
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.					✓

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.			✓		
C. <i>Understandibility</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.			✓		
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.				✓	
D. <i>Attractiveness</i>				✓	
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.				✓	
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.					✓
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.				✓	

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

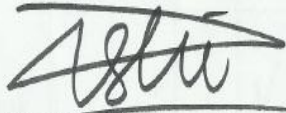
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

..... 26 Maret ..... 2015

Responden

  
(Risti Ramadhani)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : RISA NURHAYATI

Pekerjaan : MAHASISWA

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.					✓
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.					✓
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	B. <i>Learnability</i>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.					✓
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.					✓
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.				✓	

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.					✓
C. <i>Understandability</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.				✓	
D. <i>Attractiveness</i>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.				✓	
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.				✓	
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.					✓
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.					✓

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 24 Maret 2015

Responden



( RISA NURHAYATI )



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Ramdan

Pekerjaan : mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.					✓
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.					✓
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	B. <i>Learnability</i>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.				✓	
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.				✓	
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.					✓

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.					✓
C. <i>Understandibility</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.				✓	
D. <i>Attractiveness</i>					✓
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.					✓
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.					✓
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.					✓
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.				✓	

Saran: memudahkan pendaftaran pertandingan secara efektif

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

..... 27-03-2015  
Responden

  
(..... Hamdan.....)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Putut Indramawan

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.				✓	
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.				✓	
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	B. <i>Learnability</i>					✓
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.					✓
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.				✓	
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.				✓	

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.				✓	
C. <i>Understandability</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.					✓
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.					✓
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.				✓	
D. <i>Attractiveness</i>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.		✓			
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.		✓			
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.				✓	

Saran: Dengan adanya *website* ini pertandingan akan terlaksana dengan cukup ~~baik~~ <sup>baik</sup> serta jadwal yang di berikan sudah ~~baik~~ <sup>baik</sup> sehingga pada saat pelaksanaan pertandingan akan lebih efektif dan beban kerja akan semakin berkurang.

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 25 Maret 2015

Responden

  
(Puji Indramawan)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Maulana Andika

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.				✓	
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.					✓
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	B. <i>Learnability</i>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.					✓
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.					✓
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.					✓
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.					✓

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.					✓
C. <i>Understandibility</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.					✓
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.				✓	
D. <i>Attractiveness</i>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.				✓	
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.					✓
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.				✓	

Saran: Mencantumkan Foto atau keterangan yang bertanggung jawab.

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

24 Maret 2015

Responden



(Maulana Andika...)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden

: LABIB ZIAN W.

Pekerjaan

: MAHASISWA

Petunjuk :

- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.				✓	
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.				✓	
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	B. <i>Learnability</i>				✓	
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.				✓	
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.				✓	✓
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.				✓	

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.				✓	
C. <i>Understandibility</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.			✓		
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.					✓
D. <i>Attractiveness</i>					✓
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.					✓
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.					✓
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.					✓

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

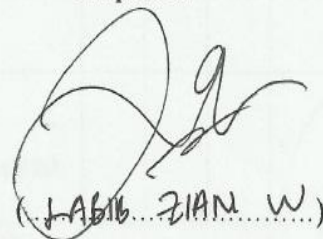
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 24-Maret-2015

Responden



(LABIB ZIAN W.)



## LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Krisna Panji H

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.			✓		
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.			✓		
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	B. <i>Learnability</i>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.			✓		
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.				✓	
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.					✓

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.				✓	
C. <i>Understandibility</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.			✓		
D. <i>Attractiveness</i>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.			✓		
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.			✓		
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.					✓

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

24 Maret ..... 2015

Responden

(Krisna Pangji H)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Janu

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja.
- Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.				✓	
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.				✓	
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	B. <i>Learnability</i>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.			✓		
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.			✓		
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.			✓		
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.				✓	

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.					✓
C. <i>Understandibility</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.			✓		
D. <i>Attractiveness</i>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.			✓		
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.			✓		
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.				✓	

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

..... 2015

Responden

  
(Janu Putra B...)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Moh Nur Indra S

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.			✓		
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.		✓			
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.		✓			
	B. <i>Learnability</i>			✓		
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.			✓		
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.			✓		
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.		✓			
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.			✓		

	6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau - pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.			✓		
	C. <i>Understandability</i>					
	1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.			✓		
	2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.			✓		
	3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.			✓		
	D. <i>Attractiveness</i>					
	1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.			✓		
	2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.			✓		
	3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.			✓		
	4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.		✓			

Saran: sudah baik.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

24 Maret 2015

Responden

(Moh Nur Indra S.)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : HAAL IMA NANDASARI

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	<b>A. Operability</b>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.				✓	
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.					✓
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	✓
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	<b>B. Learnability</b>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.					✓
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.				✓	
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.				✓	

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.				✓	
C. <i>Understandability</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.			✓		
D. <i>Attractiveness</i>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.				✓	
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.			✓		
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.					✓

Saran: Semakin di sosialisasikan lagi agar lebih gampang daftar pertandingan

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

24 Maret ..... 2015

Responden

  
(IMA NANDAJARI...)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden

HS MEGA EFENDI

Pekerjaan

MAHASISWA

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	<b>A. Operability</b>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.			✓		
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.				✓	
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.			✓		
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	<b>B. Learnability</b>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.				✓	
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.			✓		
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.				✓	

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau - pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.					✓
C. <i>Understandability</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.					✓
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.			✓		
D. <i>Attractiveness</i>				✓	
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.					
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.					✓
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.					✓

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

24, MARET 2015

Responden



(NIS MEGA EFENDI)



## LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Bahh Widhyat moto

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.				✓	
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.				✓	
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	B. <i>Learnability</i>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.				✓	
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.			✓		
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.					✓

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.					✓
C. <i>Understandability</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.					✓
D. <i>Attractiveness</i>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.			✓		
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.			✓		
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.					✓

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

..... 24 Maret ..... 2015

Responden



(Galuh Widhyatmoko)



### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

#### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Doni Saputra

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	A. <i>Operability</i>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.				✓	
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.			✓		
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	B. <i>Learnability</i>				✓	
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.				✓	
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.					✓
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.					✓

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.				✓	
<b>C. Understandability</b>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.					✓
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.					✓
<b>D. Attractiveness</b>				✓	
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.				✓	
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.				✓	
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.				✓	

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

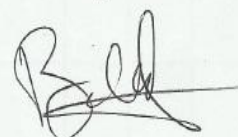
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

24 Maret ..... 2015

Responden



(Doni Saputra.....)



## LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Aris Widiantoro

Pekerjaan : Mahasiswa

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	<b>A. Operability</b>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.				✓	
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.					✓
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.					✓
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	<b>B. Learnability</b>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.					✓
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.					✓
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.					✓
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.				✓	

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.				✓	
C. <i>Understandability</i>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.			✓		
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.				✓	
D. <i>Attractiveness</i>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.			✓		
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.					
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.					✓

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

..... 24, Maret ..... 2015

Responden



(..... Aris Widiantoro .....)



## LEMBAR OBSERVASI PENGGUNA

### WEBSITE PENJADWALAN SISTEM PERTANDINGAN TENIS MEJA

Nama Responden : Anadi .....

Pekerjaan : Mahasiswa .....

Petunjuk :

- a. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda selaku responden terhadap penggunaan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tenis Meja.
- b. Skala penilaian antara 1 sampai 5. Jika angka yang dipilih semakin besar, maka Responden semakin setuju.
- c. Responden dimohon memberikan saran pada tempat yang telah ditentukan.

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Usability	<b>A. Operability</b>					
	1. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan kemudahan penggunaan <i>website</i> ini.				✓	
	2. Cara penggunaan <i>website</i> ini sangat mudah.				✓	
	3. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efektif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	4. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan cepat ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	5. Saya dapat mendaftar atau membuat jadwal pertandingan dengan efisien ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	6. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	<b>B. Learnability</b>					
	1. <i>Website</i> ini sangat mudah dipelajari.			✓		
	2. Saya merasa lebih produktif ketika menggunakan <i>website</i> ini.				✓	
	3. Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> ini memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang saya lakukan untuk mengatasi masalah.				✓	
	4. Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya bisa kembali dan pulih dengan cepat.				✓	
	5. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang disediakan <i>website</i> ini sangat jelas.				✓	

6. <i>Website</i> ini memudahkan saya untuk menemukan informasi pendaftaran atau - pembuatan jadwal pertandingan yang saya butuhkan.				✓	
<b>C. Understandability</b>					
1. Informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang diberikan oleh <i>website</i> ini sangat mudah dipahami.				✓	
2. Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
3. Tata letak informasi pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan yang terdapat di layar monitor sangat jelas.				✓	
<b>D. Attractiveness</b>					
1. Tampilan <i>website</i> ini mengesankan.				✓	
2. Saya suka menggunakan tampilan <i>website</i> semacam ini.				✓	
3. <i>Website</i> ini memiliki semua fungsi dan kapasitas yang saya perlukan dalam pendaftaran atau pembuatan jadwal pertandingan.				✓	
4. Saya secara keseluruhan sangat puas dengan kinerja <i>website</i> ini.				✓	

Saran: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atas perhatian dan kerja sama Anda, kami sampaikan terima kasih.

23 Maret ..... 2015

Responden



( Andi ..... )

### Lampiran 9. Deskripsi Data Penilaian Pengguna

No	Nama	Pernyataan																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Aris Widianoro	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	5
2	Janu Putra Bawono	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	3	3	4	4
3	Ima Nandasari	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5
4	Risa Nurhayati	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5
5	Maulana Andika	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4
6	Labib W	4	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5
7	Ramdan Nugraha	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4
8	Krisna Aditiya	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5
9	Iis mega Efendi	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5
10	Andi	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
11	Galih Widhyatmoko	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	5	3	3	4	5
12	Putut Indramawan	4	4	4	3	3	3	5	4	4	4	4	4	5	5	4	2	2	4	4
13	Riski Ramadhani	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	3	4	3	4	4	5	4	4
14	Tatag Sisyanan	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4	5	4	4
15	Moh Nur Indra Setiawan	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2
16	Krisna Panji	3	3	3	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	4	5
17	Doni Saputra	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4
18	Tatag Widianoro	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	4	5
Skor Yang Didapat		72	72	75	73	73	75	74	74	74	71	79	77	73	72	71	66	69	73	79
Skor Yang Diharapkan		90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90

## Lampiran 10. Dokumentasi Pengambilan Data Penilaian Pengguna



Gambar 1. Pengarahan Tata Cara Mengisi Angket



Gambar 2. Pengarahan Cara Menggunakan *Website*



Gambar 3. *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan Tennis Meja



Gambar 4. Mencoba Menggunakan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan  
Tenis Meja



Gambar 5. Mencoba Menggunakan *Website* Penjadwalan Sistem Pertandingan  
Tenis Meja